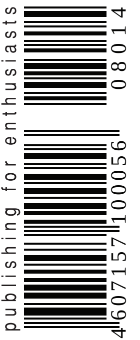
Первый взгляд на Sonic Unleashed

Ретроспектива детективных игр

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

14#263
ИЮЛЬ | 2008

СТРАНА ИГР







Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Купить нельзя пропустить

ТЕМА НОМЕРА

Sonic Unleashed

Ярость синего ежа

Fallout 3

В зоне повышенной радиации

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Жуткие тайны Чернобыля

Lego Indiana Jones

Сладкий сон Джорджа Лукаса

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 176 СТРАНИЦ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

- Огромный волшебный мир, открытый для исследования
- Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX
- Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий
- Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP
- 6 героев со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG

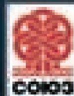
ACTION ASCARON LINE



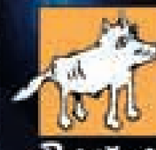
www.akella.com

РЕКЛАМА

SACRED 2
FALLEN ANGEL



Настроение! М.видео ХИТ ZONA



СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ИЮЛЬ #14(263) 2008

Всем привет!

Два года назад ко мне пришло счастье. Я стоял на безымянной улице квартала Икебукуро в Токио, позади был визит в офис студии Game Arts и двухчасовая беседа с Хирокадзу Миядзи, президентом компании и продюсером (то бишь, создателем, автором) Lunar и Grandia. На прощание он вручил мне мешок с раритетными постерами, плюшевыми игрушками и ковриками. «Студия переезжает, мы все равно это потеряем», – улыбнулся Миядзи-сан. – «Пусть лучше достанется вам и вашим читателям». Скажи мне кто-нибудь об этом в девяносто девятом году – рассмеялся бы ему в лицо.

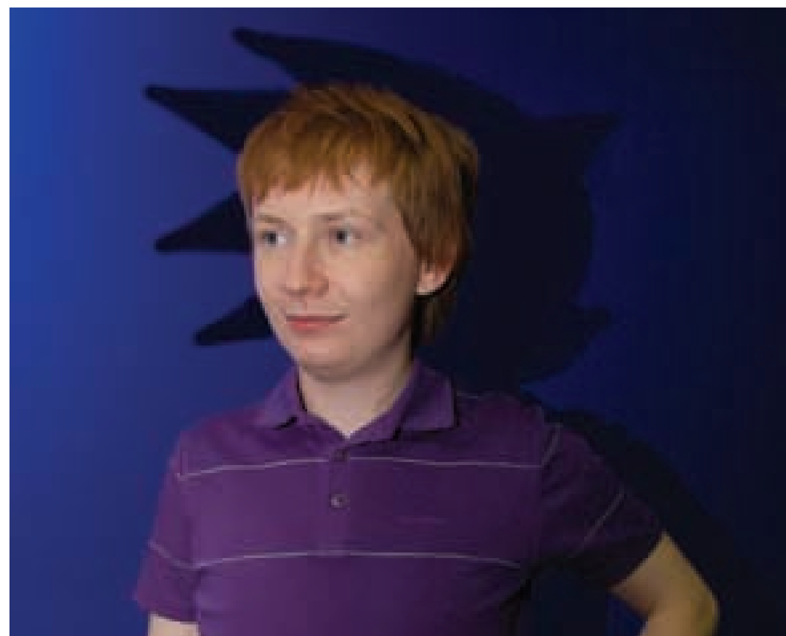
Мы часто в журнале публикуем интервью с разработчиками и руководителями студий. На самом деле, все эти встречи – вроде поездок в московском метро. Шумно, бестолково, неудобно, но необходимо. Механизм работает как часы (главное – не опоздать на поезд), и до цели (если не пропустить по глупости свою остановку) добраться всегда можно. Вот только удовольствия – никакого. Вот взять, например, ту же поездку на UbiDays, о которой мы писали две недели назад. На встречу с продюсером Soul Calibur IV было отведено пятнадцать минут. Над ухом тяжело дышал PR-менеджер, а из-за спины выглядывали ожидающие своей очереди журналисты. В этот момент почему-то думал об одном: весь этот перелет Москва – Цюрих – Париж – Цюрих – Москва, два дня UbiDays, предварительная подготовка в Москве оказались нужны, чтобы пятнадцать минут поговорить с улыбчивым японцем и задать ему шесть вопросов, две трети которых потеряют актуальность с выходом игры. Миссия была выполнена, эксклюзивные материалы собраны, тексты написаны, но душа требовала чего-то иного.

Тогда, в офисе Game Arts ассистентка президента, Рика-тян, поила зеленым чаем. За окном цвела груша. Я спросил: «Миядзи-сан, а как, по-вашему, Рюдо выберет Елену или Миллению?» И еще: «Передайте привет Виктору Айрленду. О нем давно не было ничего слышно, фанаты волнуются».

Путешествие в Game Arts не имело ничего общего с PR-активностью российских или европейских игровых издательств. Мы самостоятельно выбрали девять японских студий, съездили за свой счет к ним в гости, а по итогам написали отчет в трех частях, поставивших рекорд по популярности среди читателей «Страны Игр». В этом году мы устроили второй такой тур, сделав акцент на студиях, располагающихся в Осаке, – втором по величине городе Японии. Два часа с разработчиками Devil May Cry 4, уже поступившей в продажу игры, о которой якобы все известно, – исполнившаяся мечта хорошо известной вам Натальи Одинцовой.

До новых встреч. И помните, что журнал «Страна Игр» создан не только для публикации новостей об играх в разработке и оценок вышедшим проектам. Еще мы ищем и находим счастье и ретранслируем его вам.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

LEGO INDIANA JONES

НОВЫЙ ВИД СТАРЫХ ГЕРОЕВ

96



BATTLEFIELD HEROES

БЕСПЛАТНАЯ МУЛЬТЯШНАЯ ВТОРАЯ МИРОВАЯ

34



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: METAL GEAR SOLID 4 И BATTLEFIELD HEROES
НАКЛЕЙКА: METAL GEAR SOLID 4









«ОНА ЗАПРОГРАММИРОВАЛА УБИЙСТВО» — СПЕЦ

ОТ ШЕРЛОКА ДО НЭНСИ.



МАЛЕНЬКИЕ ИГРЫ И БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ — СПЕЦ

КАЗУАЛЬНЫЕ ПОРТАЛЫ РУНЕТА.



ИСТОРИЯ ВЕРТИКАЛЬНЫХ СКРОЛЛШУТЕРОВ — СПЕЦ

ОТ SPACE INVADERS ДО НАШИХ ДНЕЙ.



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ИГРЫ В НОМЕРЕ



С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

ДЕМОТЕСТ

РЕПОРТАЖ ИЗ ЭПИЦЕНТРА ВЫБРОСА.



30

FALLOUT 3

РЕПОРТАЖ

СОБАКА ПО ИМЕНИ МЯСО.

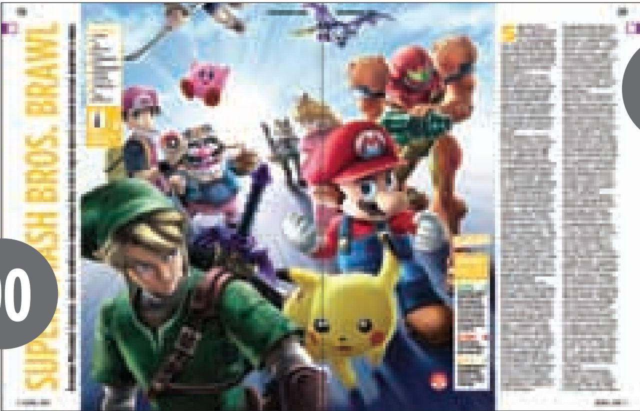


26

SUPER SMASH BROS. BRAWL

ХИТ!

ВСЕХ ИХ СОБЕРЕМ! И ПУСТЬ ПЕРЕДЕРУТСЯ...



90

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

ХИТ!

ИСТОРИЯ СОЛИДА СНЕЙКА ПОДОШЛА К КОНЦУ...



80

Акелла

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.



ОХОТА НА ФЮРЕРА
АРХИВЫ НКВД

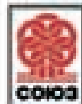
РЕКЛАМА

Особенности игры:

- Исторический детектив в антураже третьего рейха
- Фотореалистичная графика
- Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
- Захватывающий псевдореалистический сценарий
- Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

http://hitlercaput.akella.com

SPLINE

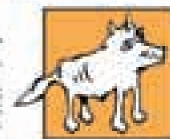


ХИТ ZONA

Настроение!

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

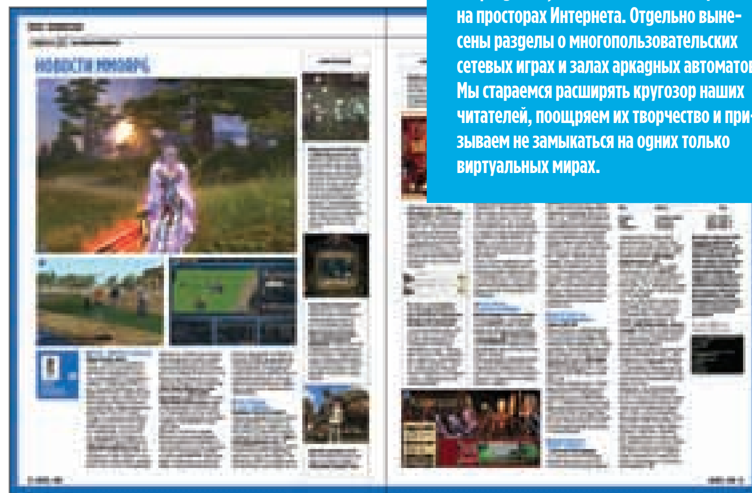


ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ









НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii

НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.



Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Главный защитник PC как игровой платформы (не считая корейцев и русских), компания Blizzard, анонсировала Diablo III. Собственно, на этом можно было и закончить (и так все понятно), но у нас есть для вас еще и кое-какие скриншоты, и базовая информация о геймплее. Другой верный защитник, Crytek, напротив, пожаловался на буйство пиратов. По подсчетам студии, на каждую легальную копию в мире приходится пятнадцать или даже двадцать нелегальных. Именно поэтому, оказывается, их шутер Crysis и не смог добиться успеха. Следующий логичный шаг – переход на разработку для Xbox 360 или, что лучше, PlayStation 3, увы, пока не был сделан. И еще одна новость на ту же тему – европейское отделение Microsoft Game Studios сообщило, что об одновременном выходе игр издательства на PC и Xbox 360 можно и не мечтать. Дело в том, что в Германии, например, PC-геймеров довольно много, а компании нужно, чтобы он покупали Xbox 360 ради игр вроде Halo 3, Fable 2 или Gears of War 2. Если на это понадобится год или два – хорошо, именно такая пауза и будет взята. И PC-порт появится тогда, когда он уже толком никому будет не нужен. Что касается эксклюзивных проектов от неапологетов, то нас ждет, например, очередное дополнение к Civilization IV от великого Сида Мейера. И дополнение же к Neverwinter Nights 2 от тоже не последних людей из студии Obsidian Entertainment. Подробности – далее, в разделе новостей.
Главный апологет консольных игр, компания Square Enix, недавно шокировала общественность заявлением – Star Ocean 4 выйдет только на Xbox 360, да и судьба версии The Last Remnant для PlayStation 3 под вопросом. Кроме того, появились слухи, что заморожена работа над Final Fantasy XIII Versus (все силы брошены на обычную Final Fantasy XIII), вскоре, впрочем, опровергнутые. Пока же все идет к тому, что на японской приставке будет очень мало японских RPG, а на американской – много. Такой вот конфуз. Зато на PlayStation 3 в США скоро выйдет третья часть Disgaea, распространяет ее местное отделение Nippon Ichi в содружестве с Atlus. Хардкорным фанатам консольных игр эта новость – как бальзам на душу.







КОРОТКИЕ НОВОСТИ

STAR OCEAN ТОЛЬКО НА XBOX 360

ЕЩЕ ОДИН КОЗЫРЬ В РУКАВЕ MICROSOFT.
Четвертая часть сериала Star Ocean, под названием The Last Hope, не появится на PS3 в ближайшем будущем. Более того, на июньской конференции в Токио Square Enix объявила, что игра выйдет только на Xbox 360 уже в следующем году. Впрочем, никто не отрицает, что позже The Last Hope получит прописку и на PS3. Кстати, такая же судьба уготована другой ожидаемой RPG – The Last Remnant. Она сперва посетит Xbox 360, а уже потом – консоль от Sony. Разрабатывает свежую Star Ocean, разумеется, Tri-Ace. Действие The Last Hope развернется спустя несколько лет после Третьей мировой войны, а рассказ пойдет о первых шагах человечества на пути к новому дому во Вселенной. В игре будет больше научной фантастики, чем в предыдущих частях серии, а авторы вдохновляются американскими фильмами и сериалами: такими, например, как Star Trek.



SPORE-ПОМЕШАТЕЛЬСТВО

ИГРА ЕЩЕ НЕ ВЫШЛА, А УЖЕ БЕЗУМНО ПОПУЛЯРНА.
В первые 24 часа после того, как Spore Creature Creator появилась в продаже, интернет-база Sporepedia пополнилась сведениями о двести пятидесяти тысячах зверушек, созданных пользователями. Не надо быть Спинозой, чтобы понять: полную версию Spore, которая появится в продаже 5 сентября этого года, ждет успех.



ДЖОН РИЧИТЬЕЛЛО НЕДОВОЛЕН



ГЛАВА EA О БУДУЩЕМ NEED FOR SPEED
Генеральный директор Electronic Arts Джон Ричительло заявил, что он разочарован Need for Speed ProStreet. И, вместе с тем, пообещал, что грядущая NFS Undercover будет отличаться четко структурированными миссиями и захватывающим сюжетом в духе фильма «Перевозчик». Это, по мнению Джона, выведет застоявшийся гоночный сериал на новый уровень.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Obsidian Entertainment обещает нам еще 15 часов геймплея в новом дополнении к Newerwinter Nights 2. Оно будет носить философское название Storm of Zehir. В переводе с турецкого Zehir – «яд» или «отрава». Выйдет add-on в конце этого года.

Вопреки слухам, Square Enix не приостанавливала работу над Final Fantasy Versus XIII, чтобы быстрее доделать FF XIII. Работа над проектами идет по запланированному графику.







КОНКИСТАДОРЫ НАЧИЩАЮТ ШЛЕМЫ

СИД МЕЙЕР ГОТОВИТ РИМЕЙК ЕЩЕ ОДНОЙ СВОЕЙ ИГРЫ.

Сид Мейер завершил работу над Civilization Revolution для консолей и, не теряя времени даром, анонсировал независимое дополнение для Civilization IV под названием Colonization – римейк его собственного проекта, вышедшего в 1994 году. Грустно, что нам опять придется довольствоваться переделкой, но консерватору Мейеру, очевидно, нужно «спустить пар» после Revolution. Как уверяет господин Мейер, Colonization – «одна из наиболее востребованных игр». Дескать, народ просит.
Add-on создается на движке Civilization IV, однако не потребует установки оригинала. Суть дела не изменилась. Как и встарь, мы возглавим одно из четырех европейских государств (Испанию, Англию, Францию или Нидерланды) и вместе с новообретенной армией отправимся покорять Новый Свет: выменивать у аборигенов шкуры бизонов и золото на бусы, строить поселения, воевать и предаваться прочим забавам в колониальном духе.
По словам господина Мейера, графика дополнения (Civilization IV как-никак вышла в 2005 году) и дизайн большинства меню будут серьезно переработаны.
Завершить работу над Colonization Сид и команда обещают в третьем квартале текущего года.

ЧЕРНОЕ И КРАСНОЕ

ПРОБЛЕМА ВЫБОРА В НОВОЙ ИГРЕ SPIDER-MAN.

Стало известно, что главным злодеем в Spider-Man: Web of Shadows станет не кто иной, как Веном. В начале игры он узнает, что может заражать людей, оставаясь в теле хозяина. На всякий случай напомним, что симбиот Веном – инопланетный паразит. Вскоре Веном начинает испытывать талант на зазевавшихся прохожих и таким нехитрым образом создает целую армию собственных клонов. К счастью, всех новорожденных Веномов вместе с хозяином удается запереть на Манхеттене, взорвав мосты. Теперь человек-паук должен спасти город, для чего ему придется натянуть зловещий черный костюм. Переключаться с традиционного сине-красного наряда на траурно-зловещий разрешат прямо во время боя. Первый позволит «выплевывать» больше паутины и увеличит ловкость, второй сделает нашего героя сильнее. Кроме того, красное облачение восстанавливает человеку-пауку здоровье, если тот уклонится от боя, а черное одеяние, напротив, разожжет страсть к к разрушению и убийству. По ходу игры мы получаем красные и черные очки, своеобразный аналог кармы, от которой зависит отношение героев и рядовых жителей города к нашей персоне.





ИГРЫ НА WII НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ДЕТЕЙ

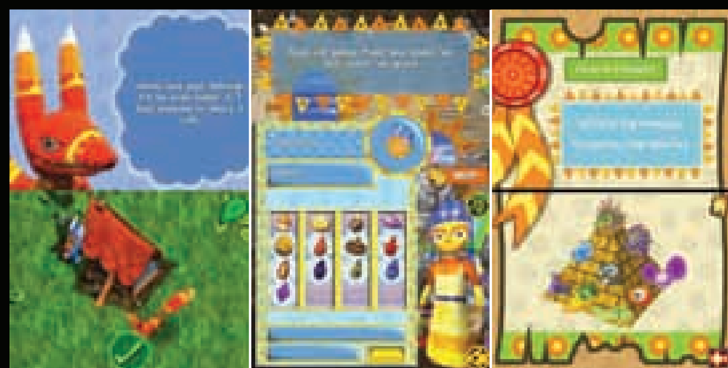
БОЛЬШИЕ ПРЕТЕНЗИИ HIGH VOLTAGE SOFTWARE.

Студия High Voltage Software, которая отметилась игрой Harvey Birdman: Attorney at Law, взялась за новый проект для Wii – The Conduit. Это экшн от первого лица, где речь пойдет об «ужасных пришельцах» и कознях теневого правительства. Нам отводится роль Форда, агента секретной службы, который помимо внушительного арсенала стрелкового оружия, вооружен фантастическим устройством под названием «Всевидящее око», которое сильно упрощает все разведвылазки. Авторы с помощью собственного движка Quantum 3 надеются доказать, что графика в играх на Wii может быть ничуть не хуже, чем на PS3 или Xbox 360. Похвальное стремление, но скриншоты пока, к сожалению, выглядят не столь обнадеживающе, как обещания. Впрочем, у кудесников из High Voltage есть еще время до начала следующего года – именно тогда The Conduit должна появиться в продаже.

ВСЕХ ИХ ВМЕСТЕ СОБЕРЕМ!

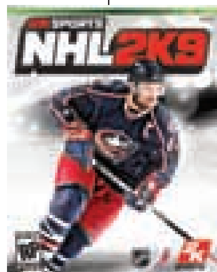
ПОДРОБНОСТИ VIVA PINATA: POCKET PARADISE ДЛЯ DS.

Наконец-то мы можем рассказать, как будет выглядеть Viva Pinata в версии для портативной консоли DS.
Итак, на нижнем экране располагается сад, где резвятся пиньяты. Необходимые инструменты (а их в нашем распоряжении четыре: лопата, лейка, семена и щебень) выбираются стилусом с помощью специального меню вверху сенсорного экранчика. Таким же образом мы уточняем, как использовать инструмент: выбираем сорт травы или, например, определяем, что лопата будет копать пруд, а не расчищать площадку. Все действия выполняются с помощью стилуса и, как правило, требуется лишь водить им по нужной области. Когда мы подходим к краю экрана, он автоматически сдвигается, но прогуляться по своим владеньям удастся и с помощью крестовины. Карта сада вызывается, опять же, через меню или нажатием специальной кнопки и занимает весь нижний экран. На ней отображаются все важные объекты: зверушки, постройки, зеленые насаждения. Стоит только прикоснуться к нужной точке, как мы окажемся в желаемом месте. Коэффициенты, справка, предупреждения, события, задания и прочая служебная информация при этом «обитает» исключительно на верхнем экране. Впрочем, легко поменять дисплеи местами: тогда справка окажется внизу.
Pocket Paradise избавится от мини-игр из первой части, и вообще стремится к тому, чтобы игрок делал минимум лишних движений. Например, не будет лишнего текста, который повторяется, когда мы совершаем одни и те же действия, а в магазине можно купить сразу несколько предметов. В наследство от версии для Xbox 360 новинке достанется система наград за успешное пиньятоводство. Также появится режим «песочницы», где новички смогут спокойно разобраться в игре, позабыв на время про ресурсы. Наконец, зверушками разрешат обмениваться через Wi-Fi.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

В ХОККЕЙ ИГРАЮТ НАСТОЯЩИЕ МУЖЧИНЫ



ПЕРВАЯ ХОККЕЙНАЯ ИГРА НА WII.
NHL 2K9 станет первой на Wii игрой, в которой удастся подолбить клюшкой по шайбе и шлемам соперников. Разумеется, выполнять многочисленные финты и удары предлагается с помощью контроллера Wii-mote. NHL 2K9 для консоли от Nintendo выйдет вместе с версиями для PS2, PS3 и Xbox 360 осенью текущего года.

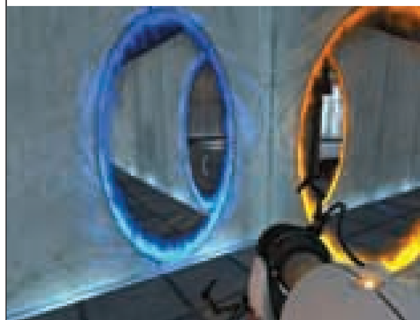
FORZA 3 БУДЕТ БОЛЬШОЙ ИГРОЙ

АНОНСИРОВАНА НОВАЯ ЧАСТЬ ГОНОЧНОГО СИМУЛЯТОРА.
Microsoft призналась, что Forza MotorSport 3 находится в разработке и выйдет эксклюзивно для Xbox 360. Разработчикам не хватает слов, чтобы описать восторг от того, что они делают, поэтому создатели прибегают к красноречивому эпитету «большая». Еще бы, 100 трасс и 400 автомобилей! Конечно, нас ждут «почти безграничные возможности тюнинга и разукрашивания» железного коня. Интересно, можно ли будет сделать авто под гжель или хохлому? Узнаем в следующем году.



ОДИН ИЗ ГЕРОЕВ PORTAL 2...

...УЖЕ МЕРТВ?
Появилась неофициальная информация об одном из героев Portal 2, которую, кстати, уже назвали трагикомедией. Итак, персонажа зовут Кейв Джонсон. Он талантливый руководитель научно-исследовательской фирмы, миллиардер, живший в начале 60-х годов. Известно, что в начале игры он будет нашим компаньоном, а ближе к финалу станет врагом, потеряв все человеческое.



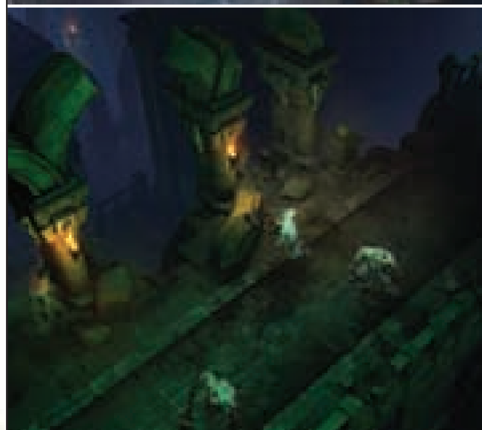
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Стала известна точная дата выхода Rise of the Argonauts на PC, Xbox 360 и PS3. Охоту за золотым руном мы начнем уже этой осенью.

Композитор Фрэнк Клепаки, который знаменит своими мелодиями для сериала Command & Conquer, напишет музыку и для C&C: Red Alert 3. Напомним, он не смог поучаствовать в создании Tiberium Wars, потому что был занят на проекте Star Wars: Empire at War.
Saboteur для PS3 и Xbox 360 не появится на прилавках в этом году Ждать ее следует лишь в первом квартале 2009 года.









ЗЛО ВОЗВРАЩАЕТСЯ

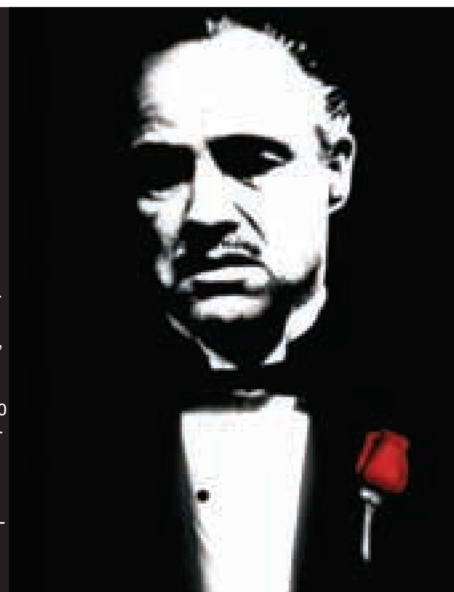
ИЗВЕСТИЯ О DIABLO III.

Компания Blizzard на своем парижском мероприятии Worldwide Invitational анонсировала третью часть культовой action-RPG Diablo.
Ведущий дизайнер игры Джей Уилсон показал публике деморолик игры, где разнообразную нечисть крушил персонаж класса «варвар», созданный по принципу «Не бывает слишком много силы». Кроме того, на демонстрации был показан принципиально новый класс – Witch Doctor. Краткий обзор классов в Diablo III можно увидеть в этом ролике (ищите его на нашем DVD).
Пока что известен лишь минимум деталей, да и самый главный вопрос: «Когда?!!!» – тоже остается без ответа. Можно лишь отметить, что игра изометрическая, но в 3D, как и StarCraft II , обещает впечатляющую физику на Havok, но не потребует особо мощной машины.

ПРОДОЛЖЕНИЕ «КРЕСТНОГО ОТЦА»

ПОЯВЯТСЯ ЛИ В НЕЙ ЭЛЕМЕНТЫ RTS?

ЕА официально объявила о разработке The Godfather II – продолжении гангстерской игры с громким именем. «Вам в основном предстоит обретаться на улицах города, как в GTA, но, кроме того, предусмотрен вариант наподобие тех, что используются в RTS: вы наблюдаете за событиями с высоты птичьего полета.
В этом режиме вы сможете разработать стратегию, посмотреть, что происходит в тех или иных районах. За счет столь разных вариантов геймплея вы получите уникальный игровой опыт», – поделился информацией с журналистами генеральный директор ЕА Джон Ричительло. Немудрено, что многие расценили его слова, как обещание полноценного RTS-режима, хотя очевидно, что господин Ричительло ни словом не обмолвился о том, что мы сможем влиять на жизнь города на стратегическом уровне. Он использовал глагол «посмотреть», а это, согласитесь, немножко другое.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ФИЛЬМЫ НА ДОМ

SONY АНОНСИРОВАЛА НОВЫЙ СЕРВИС ДЛЯ PLAYSTATION 3.

Каз Хираи, президент Sony Computer Entertainment, сообщил, что летом в США (а чуть позже – в Европе и Японии) будет запущен сервис по цифровой дистрибуции фильмов. Владельцы PlayStation 3 смогут скачивать их напрямую на приставку за некоторую денежку. Напомним, что у Xbox 360 такой сервис есть уже давно. И там лежат фильмы и телесериалы от партнеров Microsoft – MTV, Warner Bros., Paramount, National Geographic и многих других. Правда, вскоре выяснилось, что Sony еще не успела договориться ни с одной из кинокомпаний – пока лишь идут переговоры. Поэтому поначалу в сервисе будут доступны исключительно ленты от Sony Pictures.



КОМУ НУЖНЫ ГРЯЗНЫЕ ДЕНЬГИ?



ЗА ШТРАФАМИ В TAKE-TWO НИКТО НЕ ПРИХОДИТ.

Адвокаты, одолевшие Take-Two в суде по поводу мода Hot Coffee, в шоке. Благодаря их победе, любой человек, купивший в свое время Grand Theft Auto: San Andreas, может заполнить несложное заявление и получить от Take-Two компенсацию за моральный ущерб в размере до 35 долларов (полная сумма выплачивается тем, кто сохранил чек). При этом старая версия игры обменивается на новую, без Hot Coffee. Так вот, из миллионов «жертв», только около 2700 человек воспользовались такой «услугой». При этом адвокаты предполагают, что Take-Two должна компенсировать им, адвокатам, судебные издержки в размере 1.3 млн. Странная ситуация, не правда ли?

UBISOFT ОТКРЫЛА СТУДИЮ В БРАЗИЛИИ

И ГДЕ ЖЕ МНОГО ДИКИХ ОБЕЗЬЯН?

Издательство Ubisoft все больше обретает черты транснациональной корпорации, эксплуатирующей самых талантливых людей по всему миру. К студиям в Румынии, Марокко и на Украине прибавилась бразильская. Она называется Ubisoft Sao Paulo и базируется в городе Сан-Паулу. Пока в студии работает около 20 человек (штат будет расширен до 200), они корпят над семейными играми для портативных и домашних консолей.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Журнал EGM сообщает, что к концу года цены на PS3 и Xbox 360 существенно снизятся.

В Европе на данный момент продано более 5 млн консолей Xbox 360.

Контроллер DualShock 3, по планам Sony, должен поступить в Европе в продажу уже 4 июля. Ищите в магазинах.

Руководитель Blizzard уверил поклонников Diablo и StarCraft, что слияние с Activision никак не отразится на играх. Действительно, не влиял же на них прежде контроль со стороны Vivendi.





ИГРОВЫЕ ВЫСТАВКИ АВГУСТА

ОБЪЯВЛЕН СПИСОК УЧАСТНИКОВ PENNY ARCADE EXPO.

В этом году сайт Penny Arcade в очередной раз проводит собственную игровую выставку для широкой публики. Помимо показов свежих версий игр, там пройдут семинары для работников индустрии, киберспортивные турниры и слет независимых разработчиков. Организаторы уверяют, что размер помещения увеличится в два раза по сравнению с прошлым годом, и ни один уголок не будет пустовать. В числе участников – все крупные игровые издательства и отдельные студии – Take-Two, Activision, Bethesda, Bioware, Blizzard, Bungie, Cryptic Studios, D3P, Electronic Arts, Foundation 9, Gamecock, Garage Games, Harmonix, Hothead Games, Hudson, Microsoft, Midway, Namco Bandai, NCsoft, Nintendo, Nokia, Sierra/Vivendi, Sony, SouthPeak Games, THQ, Turbine, Ubisoft. Мы привели весь список, чтобы вы оценили масштабы происходящего. По представительности Penny Arcade Expo уже вышла на один уровень с E3 и TGS. Пройдет выставка с 29 по 31 августа в Сиэтле; корреспондент «СИ» там, разумеется, будет.
К слову, появилась кое-какая интересная информация и об европейской выставке Games Convention следующего года. Ранее сообщалось, что в 2009 году она переедет в Кельн. Однако устроители недавно подтвердили, что ничего такого не произойдет – Games Convention останется в Лейпциге. А вот в Кельне пройдет конкурирующее мероприятие от немецкой ассоциации разработчиков. Что ж, посмотрим, кто кого!

SONY ПОТЕРЯЛА ТРИ МИЛЛИАРДА

PLAYSTATION 3 ПРИНОСИТ ОДНИ УБЫТКИ

Из финансового отчета Sony Computer Entertainment следует, что продажа PS3 по ценам ниже себестоимости привела к потерям в три миллиарда долларов (2.16 млрд в 2007 финансовом году и 1.16 млрд в 2008). Дело в том, что во время запуска приставки ее производство обходилось примерно в 800 долларов, а продавалась она за 500-600. Сейчас себестоимость снизилась, хорошо продаются игры, однако итоговые убытки все равно велики. Sony даже предупредила инвесторов, что вложения в PlayStation 3 могут и вовсе не окупиться, если приставка не займет существенную долю рынка.
Что любопытно, в 2008 финансовом году лучше всего продавались приставки PSP (13.89 млн) и PS2 (13.73 млн); PS3 уступила в полтора раза с показателем в 9.2 млн (хотя, разумеется, не следует забывать, что и стоит она в два-три раза дороже). Что касается игр, то тут не было равных PS2 – 154 млн штук против 55.5 млн у PSP и 57.9 млн у PS3. Вывод: если бы не сверхуспешная приставка предыдущего поколения, убытки Sony могли бы быть гораздо больше.
Впрочем, руководство Sony настроено оптимистично и уверяет, что, если все пойдет по плану, в следующем финансовом году игровое подразделение вновь станет прибыльным.





Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Metal Gear Solid 4, долгожданная эпохальная работа Хидео Кодзимы со товарищи, добилась внушительного успеха везде... кроме России, куда она так и не добралась. По полмиллиона продаж в каждом из трех регионов – не так уж и плохо за пару дней! Продажи PS3 подскочили вверх достаточно, чтобы обогнать Wii, но до результатов DS им все равно очень далеко. В Японии, впрочем, PS3 лидирует в гонке консолей – кажется, впервые. Правда, всего с 80 тысячами консолей в эту неделю. Зато Guns of the Patriots уже купил каждый пятый японец-обладатель PS3.

В Великобритании за старым Солидом Снейком поспевает молодой Индиана Джонс. А низкий результат Civilization Revolution можно списать на то, что на момент составления хит-парада игра находилась в продаже всего один день.

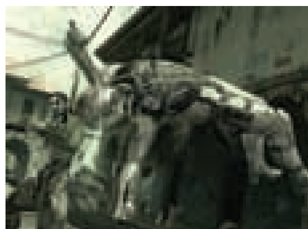
В России стартовала долгожданная PC-версия Mass Effect, вмиг захватившая первые строчки соответствующих чартов. В Японии же вышла третья игра для DS с объемом картриджа в два гигабита – вторая часть симулятора патинко под брендом нестареющего «Евангелиона». Что могло потребовать рекордного объема памяти в столь простом проекте – остается лишь гадать.



Lego Indiana Jones
ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PS3, PC, WII, PS2, DS, PSP

Европейский хит-парад

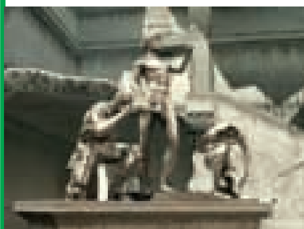


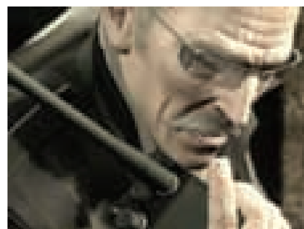


впервые попала	1	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami
впервые попала	2	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Lucasarts
опустилась	3	Grand Theft Auto IV	Take 2
опустилась	4	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
поднялась	5	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
опустилась	6	Race Driver: Grid	Codemasters
опустилась	7	Wii Play	Nintendo
впервые попала	8	Sports Island	Konami
впервые попала	9	Sid Meier's Civilization Revolution	Take Two
опустилась	10	Mario Kart Wii	Nintendo

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





впервые попала	1	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	PS3
поднялась	2	Wii Fit	Nintendo	Wii
поднялась	3	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii
опустилась	4	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Portable 3	Konami	PSP
впервые попала	5	Pachislot Kouryoku Series DS Vol. 2: CR Neon Genesis Evangelion	D3	DS
поднялась	6	Monster Hunter Freedom 2nd G	Capcom	PSP
впервые попала	7	DS Misa Yamamura Suspense: Kyoto Murder Files	Tecmo	DS
впервые попала	8	Dragonball Z: Burst Limit	Namco Bandai	PS3
поднялась	9	Wii Sports	Nintendo	Wii
впервые попала	10	Fushigi no Dungeon – Furai no Shiren 3: Karakuri Yashiki no Nemuri Hime	Sega	Wii

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

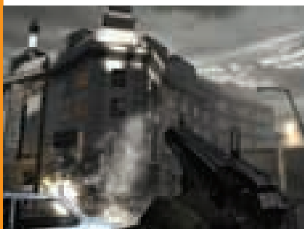
Инструкция по применению

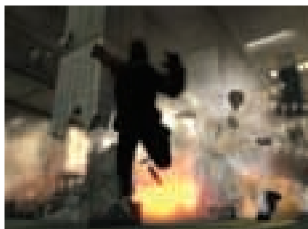
С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

PS2 (GamePark)

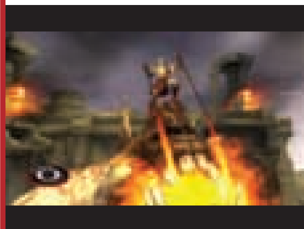


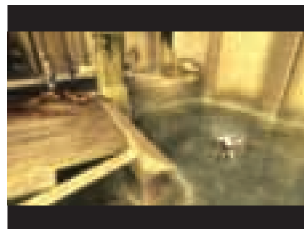


позиция не изменилась	1	Black
поднялась	2	UEFA Euro 2008
опустилась	3	God of War 2
поднялась	4	Tekken 5
поднялась	5	Killzone (русская версия)
опустилась	6	Need for Speed Carbon
поднялась	7	Gran Turismo 4
поднялась	8	Battlefield 2: Modern Combat
поднялась	9	Grannd Theft Auto: San Andreas
опустилась	10	Fight Night Round 3

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)





позиция не изменилась	1	God of War: Chains of Olympus
позиция не изменилась	2	Loco Roco (русская версия)
позиция не изменилась	3	Tekken: Dark Resurrection
позиция не изменилась	4	Grand Theft Auto: Vice City Stories
позиция не изменилась	5	Рататуй
позиция не изменилась	6	Железный человек
позиция не изменилась	7	Крэш: Битва титанов
позиция не изменилась	8	Burnout Dominator
позиция не изменилась	9	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
позиция не изменилась	10	Need for Speed Carbon: Own the City

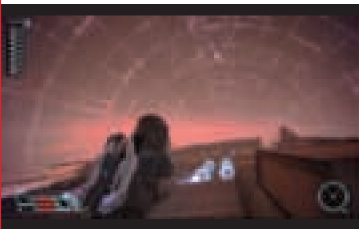
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



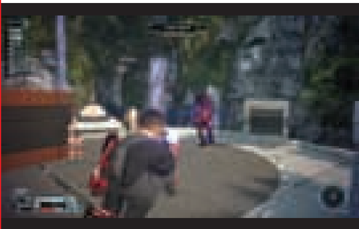
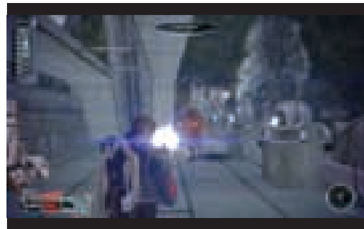

1. UEFA Euro 2008 (русская версия)
2. Need for Speed: Most Wanted
3. Black
4. Medal of Honor: European Assault
5. Tekken 5
6. Fight Night Round 3
7. Need for Speed Carbon
8. Battlefield 2: Modern Combat
9. FIFA 07
10. The Lord of the Rings: The Third Age

PC (Box)




1. Mass Effect
2. World of Warcraft
3. UEFA Euto 2008
4. The Sims 2 (русская версия)
5. The Sims 2: Кухня и Ванная. Дизайн интерьера. Каталог
6. Race Driver: Grid
7. King's Bounty: Легенда о рыцаре
8. World of Warcraft: Battle Chest
9. The Sims 2: Увлечения
10. Crysis

PC (Jewel)

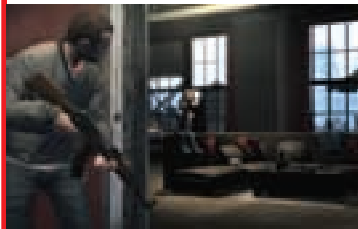
1. Mass Effect
2. Race Driver: Grid
3. Assassin's Creed Director's Cut
4. Rayman: Бешеные кролики 2
5. Sublustrum
6. King's Bounty: Легенда о рыцаре
7. Турок
8. Хроникаи Нарнии: Принц Каспиан
9. Call of Duty 4: Modern Warfare
10. Снайпер: Цена победы

Xbox 360



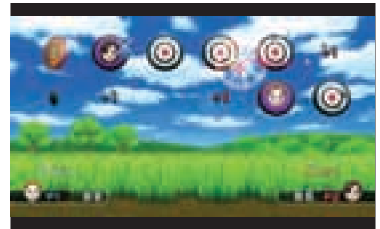

1. Grand Theft Auto IV
2. UEFA Euro 2008
3. Def Jam: Icon
4. Ace Combat 6: Fires of Liberation
5. Need for Speed: Most Wanted
6. Fight Night Round 3
7. Dark Sector
8. Mass Effect
9. Guitar Hero 3: Legends of Rock
10. Need for Speed Carbon

PS3




1. Grand Theft Auto IV
2. UEFA Euro 2008
3. Assassin's Creed (русская версия)
4. Gran Turismo 5: Prologue
5. Enemy Territory: Quake Wars
6. Турок
7. Army of Two
8. Devil May Cry 4
9. Call of Duty 4: Modern Warfare
10. Viking: Battle for Asgard

Nintendo (DS и Wii)

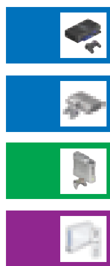
1	Wii Play	Wii
2	Mario Kart Wii	Wii
3	Naruto Ninja Destiny	DS
4	Super Mario Galaxy	Wii
5	Rayman Raving Rabbids 2	Wii
6	No More Heroes	Wii
7	Guitar Hero 3: Legends of Rock	Wii
8	The Legend of Zelda: The Twilight Princess	Wii
9	Call of Duty 3	Wii
10	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	DS

PSP

1. UEFA Euro 2008
2. Железный человек
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories
4. God of War: Chains of Olympus
5. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
6. Tekken: Dark Resurrection
7. Loco Roco (русская версия)
8. Need for Speed Underground Rivals
9. NHL 07
10. Patapon

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



Sonic Unleashed

Еж в волчьей шкуре

Как тебе новый Соник?» – встретили меня вопросами коллеги, едва я вернулась из поездки в Токио по приглашению Sega. Я взахлеб начала делиться впечатлениями: каким прытким стал главный ежиный марафонец, как здорово выглядят те завершенные уровни, что нам показали, и как многообещающе – незаконченные, где еще нельзя бегать, где препятствия толком не расставлены да и текстуры порой пропадают. Но в ответ на все восторги услышала скептическое хмыканье: «Говоришь, так все здорово? Что же, время покажет».

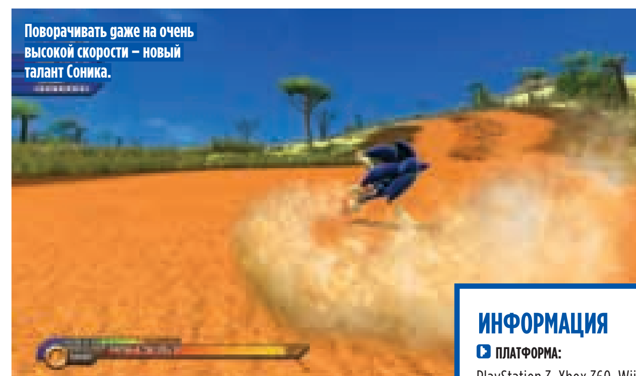
С авансом доверия у Соника и впрямь сейчас туго. Мало кто верит в успех Unleashed: трехмерная Sonic the Hedgehog (PS3, Xbox 360) на стадии разработки и когда в нее играли напоказ создатели, также выглядела весьма впечатляюще. Но как только первый эксперимент Sonic Team для платформ нового поколения попал на прилавки, восторгов поубавилось. Более того, разве что самые преданные фанаты возьмутся защищать игру, если вы заведете разговор о том, как безнадежно разочаровывало управление и как именно вам на нервы действовала камера да долгие сроки подгрузки. Пока в Nintendo искали свежий подход к платформерам: сочетали трехмерный и двухмерный миры в Super Paper Mario, задействовали гравитацию в Super Mario Galaxy (причем воплощали все настолько удачно, что SMG



На трассах Sonic Unleashed постоянно чередуются трехмерные и двухмерные участки.


Собирая «фирменные» кольца, Соник накапливает энергию для навыка Sonic Boost, который временно придает ему небывалую прыть.

Йосихиса Хасимото, руководитель проекта:
«Пока я не готов подробней рассказать о новых персонажах, но могу пообещать, что Sonic Unleashed будет свежей и увлекательной и благодаря этому преобразит мир Соника, дополнит его так, как не удавалось ни одной предыдущей игре».


Поворачивать даже на очень высокой скорости – новый талант Соника.

по версии «СИ» даже стала лучшей игрой 2007 года), в Sega увлеклись сюжетными вставками и симпатичной графикой. Вроде и была неплохая Sonic Rivals для PSP (а также не заставившее себя ждать продолжение), и интересная Sonic & the Secret Rings для Wii, вроде бы Соник еще не стерся из народной памяти и засветился как в олимпийских соревнованиях с усатым водопроводчиком, так в Super Smash Bros. Brawl, но уж очень давно не удивлял.

Вместе мы – сила!

Доказывать на примере Unleashed, что обучать бывалого ежа новым трюкам – задача вполне посильная, снова возьмется Sonic Team. Но на этот раз костяк ее составят не те люди, которые раньше трудились над Sonic Heroes, Sonic and the Secret Rings и Sonic The Hedgehog. Их заменят самые настоящие энтузиасты своего дела, в чьих рядах есть и новички, и опытные разработчики. По словам руководителя проекта, Йосихисы Хасимото, главное, что отличает его подчиненных – любовь к Сонику и готовность трудиться, чтобы сделать действительно великолепную игру. А чтобы их энергия не ушла ненароком не в то русло (мы-то не сомневаемся, что и прежних «Соников» делали отнюдь не еже-ненавистники!), заодно в Sega изменили методику разработки проекта, управления его созданием и подход к геймдизайну. Сам Хасимото раньше приложил руку к выпускам Sonic Adventure. Неудивительно, что и Unleashed сперва планировалась как Sonic Adventure 3, как своеобразное «высвобождение» накопленных творческих замыслов. Тем не менее, сейчас он замахнулся – ни много ни мало – создать образцового трехмерного «Соника», логическое продолжение дебюта на Dreamcast. Работа над версиями для PS3 и Xbox 360 ведется уже три года: специально под них мастерили свежий движок, который предсказуемо окрестили Hedgehog Engine. Сюжетно Unleashed с предшественницами не связана. Львиную долю экранного времени урвет себе главный виновник торжества, Соник. Негодяйствовать вновь подрядили доктора Эггмана (он же – Роботник) – зловредный ученый обманом украдет у синего ежа семь волшебных кристаллов. Хотя в сценках непременно появятся Тейлз, Наклз и Эми (и подтверждено, что не будет Сильвера), главными героями им не стать. С Тейлзом мы встретимся в мини-играх, а об остальных известно и того меньше. Более того, когда во время презентации Хасимото случайно запустил ролик с Эми, нас тут же предупредили: «Не смейте раньше оговоренного срока рассказывать, что вы видели этого персонажа!» Дескать, в Sonic Team хотят радовать поклонников постоянно, выдавая информацию по кусочкам. Сегодня про Эми, а завтра, глядишь, и про новые уровни.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PlayStation 2
ЖАНР:
action.platform.2D+3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Sega, Dimps (Wii-версия)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ДАТА ВЫХОДА:
IV квартал 2008 года
ОНЛАЙН:
http://www.sega.com/sonicunleashed



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

На трехмерных участках Соник не бегает по невидимым «рельсам»: он волен двигаться в любом направлении. Хоть по стене пронесется, если нужная способность разучена.



Раньше сделать почти полностью белый уровень было очень сложно, но новый движок позволил разработчикам осуществить давнюю задумку.



Хотя разработчики называют рельсы на «европейском» уровне бобслейскими, и в других уголках света отыщутся похожие конструкции.

Йосихиса Хасимото, руководитель проекта:
«Много лет назад все ключевые участники команды успели так или иначе потрудиться над выпусками Sonic Adventure. С тех самых пор мы размышляли о том, как раскрыть потенциал Соника наилучшим образом, копили идеи. Теперь мы воплощаем эти идеи в реальность. Другими словами, мы даем свободу нашему собственному видению».

Помимо PS3 и Xbox 360 Sonic Unleashed обустроится также на PS2 и Wii. Первой занимаются в Sonic Team, а вторую поручили компании Dimps. Обе версии не задействуют Hedgehog Engine, но графику в них постараются приблизить к «оригинальной» настолько, насколько это возможно. Некоторые уровни по размаху превышают 10 километров, и держать такой объем информации в памяти Wii или PS2 не удастся, так что в этих вариантах обеспечат постоянную подкачку данных. Тем не менее, самих уровней все равно будет меньше – 7 взамен 9 на более мощных консолях, да и дизайн их не повторяет исходный один в один. Уникальные контроллеры Wii не забыты: некоторые приемы вроде Homing Attack или Sonic Boost выполняются потряхиванием Wiimote. Вдобавок, деревни на платформе от Nintendo станут двухмерными: чтобы завязать разговор с NPC, придется сперва указать на него контроллером. «А еще мы очень здорово используем нунчак и Wiimote для одной секретной особенности», – сообщил Хасимото. Сразу хочется подыграть: «Да неужели?!».

Секреты дизайна

Как рассказала Сатико Кавамура, при создании обновленного облика Соника она руководствовалась следующим принципом: взять все хорошие качества предыдущих Соников и объединить их в одном персонаже, чтобы еж был «классическим» и в то же время воспринимался как лучший. Взяв полученный образ за эталон, она смогла нарисовать и внешний вид остальных участников истории. Когда я припомнила создателям, что их NPC в Unleashed очень похожи на героев пиксаровских проектов, Хасимото пояснил: «У нашей команды очень хороший опыт «мультяшных» игр. Поэтому и Соник такой кругленький, и остальные не слишком реалистичные».

2D плюс 3D

Марш-бросок Соника к совершенству (без отрыва, заметим, от традиций) начнется с преображения окружающего его мира. «Приключенческая» родословная Unleashed вовсе не подразумевает, что прыгать и бегать герою придется реже, чем обычно. «Мы считаем, что сюжетные врезки не должны подменять собой экшн, – уточнил Хасимото. – Они задают настрой игре, подготавливают сцену для дальнейших событий, но их не должно быть чересчур много». Отличие от предыдущих выпусков заключается в другом: вместо скроллящихся двухмерных уровней или, скажем, «рельсовых» трехмерных нам предложат сплав из 2D и «честного» 3D. То мы лицезреем спину Соника, когда тот мчится навстречу горизонту и то и дело уворачивается от случайных препятствий и врагов. То герой неожиданно поворачивает, и вот уже перед нами более традиционный платформер с видом сбоку, привычными «мертвыми петлями» и лифтами. Не обошлось без «рельсов» – ими так и пестрил «европейский» уровень. Разработчики пояснили, что за образец брали местности, где популярны зимние виды спорта. Снега вокруг аккуратных домиков не наблюдалось, но когда во время очередного виража из-под кроссовок Соника посыпались искры, Хасимото жизнерадостно заметил, что еж так бобслеем занимается. 2D- и 3D- виды сменяют друг друга каждые 20-30 секунд, причем настолько плавно, что сперва даже не понимаешь, в чем же подвох. Как пояснил Хасимото, опытный игрок потратит на прохождение каждого от четырех до шести минут. При этом до финиша можно дойти несколькими путями. Пока складывается впечатление, что именно отрезков для безудержного бега на дорогах Unleashed куда больше, чем участков с препятствиями, хотя не исключено, что в будущем препятствий на трассе станет гораздо больше.

Гонка за кольцами

Как писал в спецматериале о Сонике («СИ» №194) Константин Говорун, золотые кольца в сериале – не просто местная разновидность предметов для собирания, а своеобразная замена линейке жизни. Стоит напороться на оставленную кем-то преграду, как улов колечек рассыпается. Сколько успеешь

Не на всех скриншотах Unleashed выглядит одинаково впечатляюще: то и дело замечаешь, что цветы или листва – плоские, «картонные» декорации. Но, во-первых, во время бега на это внимание не обращаешь, а во-вторых, разработчики обещают все доделать так, что и просто глазеть по сторонам будет приятно.



Хит?!

ЗА:
- Интересное сочетание двухмерного платформера с трехмерным
- Необыкновенно красивые, запоминающиеся уровни
- Никаких лирических отступлений: все внимание на Соника!
- На редкость оптимистично настроенная команда создателей.

ПРОТИВ:
- Проект еще не настолько завершен, чтобы можно было судить о чуткости управления или дизайне уровней
- Подозрительный оптимизм создателей
- Неочевидно, насколько интересными будут вылазки в hub worlds.

подхватить, столько энергии и вернется. В Unleashed от привычной формулы не откажутся. Собирая кольца (важны как число, так и срок, в который уложится герой), Соник накапливает силы для спринтерского рывка – способность Sonic Boost позволяет ему на короткое время нестись точно локомотиву. Зрелище впечатляет: декорации мелькают на экране с такой скоростью, что голова кругом идет. Самолично опробовать управление не разрешали, так что до более плотного знакомства с нынешними особенностями ежиных марафонов остается судить по ним лишь по увиденному на показе. А Хасимото, надо сказать, знает собственную разработку прекрасно (в чем мы, впрочем, не сомневались). Только один раз ему пришлось перевыполнить неудачный трюк (как вы наверняка слышали, на «европейском» уровне будет очень интересная башня): лидер проекта заговорился, вещая про «мертвые петли», и отвлекся от происходящего в игре.

По общему результату забега Сонику присуждаются очки опыта. Похожая система использовалась в Sonic & The Secret Rings: за очки персонаж получает различные надбавки к характеристикам. Вдобавок по мере прохождения очки разрешат обменивать на способности. Среди них есть как беговые навыки, так и боевые. Sonic Drifting решает все трудности с резкими поворотами, Quickstep помогает при помощи клавиш L и R, без обращения к аналоговой рукояти,



Святая святых: обиталище Sonic Team.

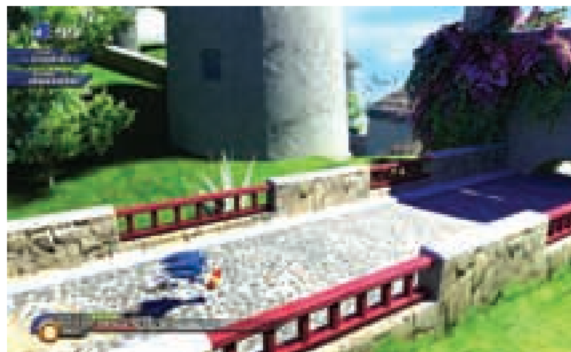

Лидеры обновленной Sonic Team: (слева направо) ведущий художник Сатико Кавамура, руководитель проекта Йосихиса Хасимото и продюсер Акинори Нисияма.

Не все забеги будут одинаково стремительными: на некоторых уровнях Сонику придется сбавить скорость.





Йосихиса Хасимото, руководитель проекта:
«Поклонники Соника очень любят сайд-скроллинг, да и нашей команде очень нравится классический геймплей. Но как разработчики мы знали, что и в 3D есть своя прелесть, поэтому вместо того, чтобы выбрать какой-то один вариант, мы решили их объединить. А еще мы поняли, что за счет такого сплава можем сделать игру динамичней, задать высокий ритм происходящему».



уворачиваться от препятствий, названия навыков Stomping («Топтание») и Wall Jumping («Прыганье по стене») и вовсе красноречиво говорят за себя. А в битве с неприятелями пригодится традиционное «сворачивание в клубок» (Spin Attack) и новый Homing Attack для более прицельных ударов.

То и дело перед очередным препятствием включается система QTE – на экране отображается кнопка, которую необходимо нажать, чтобы ежик выполнил заскриптованный трюк. В «Европе» таких участков оказалось не так уж много; что будет происходить на остальных участках, покажет время.

Преображение Соника

В самом знаменитом трейлере Sonic Unleashed из Соника вырвалась наружу звериная сущность: он оброс шерстью, отрастил когтищи – одним словом, уподобился Линку из The Legend of Zelda: Twilight Princess. И когда Хасимото заговорщицки сообщил собравшимся, что вдобавок к вышеперечисленным способностям команда собирается снабдить героя еще одним, сверхсекретным, умением, почти никто не сомневался, что речь идет именно об оборотничестве. Разглашать подробности на этой презентации руководитель проекта отказался. Тем не менее, уже известно, что смена облика «привязана» к смене времени суток и что в волосатом обличье Соник окажет врагам еще более достойный отпор, чем раньше, хотя проворно носиться не сможет. Кроме того, герой успеет перевоплотиться и в Суперсоника, но пока доподлинно известно лишь, что подобную возможность ему предоставят в сюжетной заставке.

Довольно экшна!

В перерывах между забегами Сонику по-прежнему предстоит посещать так называемые «деревни» (они же hub worlds): общаться с местным населением и выполнять побочные квесты. «Мы хотели сделать игру интереснее: чтобы она больше походила на приключение, а не на набор экшновых уровней, – рассказал Хасимото. – Но нам было важно найти золотую середину, не переборщить с hub worlds, иначе они бы только мешали». На примере деревень нам также продемонстрировали особенности нового освеще-

Избавиться от врагов можно и не нанося самолично удары кулаками. Достаточно пнуть в сторону летающих недругов какого-нибудь неприятеля-пешехода, если тот вдруг окажется поблизости.

Акинори Нисияма, продюсер:
«Почему мы сделали Микены? Нет, мы сами там никогда не были, но среди японских разработчиков Микены очень популярны, вы их отыщете во многих играх. Даже и не знаю, в чем причина».

ния, которое обеспечивает более реалистичное отражение света от поверхности объектов. Например, под красным зонтиком земля приобретает красноватый оттенок, а асфальт рядом с пышными кустами кажется зеленоватым. Сатико Кавамура, ведущая художница Unleashed, добавила, что именно эта особенность движка позволила команде сделать достаточно контрастным уровень с обилием белого цвета – Микены.

Забеги по миру

Кроме Микен и Европы, нам также показали пока еще не завершенные Нью-Йорк и Китай. «Вам пришлось проделать такой долгий путь до Токио, – заметил Хасимото. – Так что мы не можем не преподнести вам сюрприз. Только учтите, этим уровням пока еще далеко до совершенства». Нью-Йорк впечатлял: бегать в нем предстоит по мостам и шоссе высоко над землей, огибая бесконечные небоскребы. Блюра чуть больше, чем хотелось бы видеть, хотя разработчики предупредили, что прорисовка деталей еще не доведена до идеала. В Китае же дороги заменят гигантские декоративные драконы, а складами для колечек послужат характерные китайские вазы. Африку от нас утаили, но судя по тому, что для нее уже существует hub world, пальмы в программе уже припасены.

Соник освобожденный

До презентации пиарщики Sega подбадривали журналистов рассказами, что уже скоро для них образцово-показательно «выпустят на волю» Соника. А после просмотра и общения с Хасимото и Кавамурой стало ясно: Sonic Unleashed для Соника – действительно побег из плена стереотипов, попытка высвободить скрытый потенциал все еще нежно любимого многими синего талисмана компании. Недаром и остальным персонажам придется на время уступить сцену ежу, с которого все началось, – мультиплеера на манер того, что был в предыдущих играх, в новинке не предусмотрено. Переформированная Sonic Team верит: ей непременно удастся порадовать геймеров самым лучшим, наиболее «сониковым Соником» за всю историю сериала и превзойти даже Sonic Adventure на Dreamcast – да что там, даже выпуски для Mega Drive. Звучит немного самонадеянно, и в то же время такой энтузиазм заражает – хочется надеяться, что именно так все и произойдет. СИ


Знакомые по предыдущим выпускам «мертвые петли», пружины и лифты щедро рассыпаны по уровням Unleashed.


Ощущение безудержного, стремительного бега – главное, что замечаешь, когда при тебе играют в Sonic Unleashed.

В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».
Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

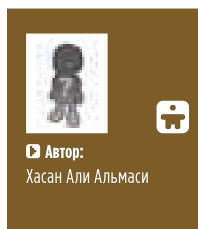
Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».



Презентация Fallout 3 В ПАРИЖЕ

Блеск наручного PipBoy в мягком свете упырей



Автор:
Хасан Али Альмаси

Фанаты давно ждали выхода Fallout 3, но проекту не везло. Изначально игра создавалась Interplay, однако в 2003 году компания столкнулась с серьезными финансовыми трудностями, и работу пришлось остановить. Позже права на разработку приобрела Bethesda. 30 мая этого года в Париже был устроен показ игры для европейских корреспондентов, куда пригласили и нас. К сожалению, версия, которую нам представили, была не самой свежей, так как последний билд сочли недостаточно стабильным для выхода «на люди». Тем не менее, демонстрация оказалась многообещающей.

Игра начинается с рождения героя. После того как доктор обращается к его отцу и спрашивает, как назвать ребенка, игрок может выбрать пол персонажа и решить, как тот будет выглядеть. Далее герой ускоренными темпами проходит несколько стадий взросления, а мы узнаем, что действие происходит в Убежище (The Vault), обитатели которого вот уже двести лет скрываются от последствий ядерной войны под бдительным оком вышеупомянутого отца (озвученного Лайамом Нисоном). Однако в один прекрасный день именно он, первым из всех обитателей за много лет, покидает бункер. Это событие и служит настоящей завязкой игры. Что случилось, почему отец героя ушел из Убежища? Чтобы найти ответ на этот вопрос, придется отправиться вслед за ним на поверхность, в постъядерный Вашингтон.

Нам показали пейзажи и интерьеры, на фоне которых разворачивается действие игры, врагов, оружие, наручный PipBoy и все прочее. Перед нами предстали узкие подземные коридоры, полные диких упырей (Feral Ghouls, изуродованные радиацией мутанты, напоминающие зомби) и их более опасных собратьев – светящихся диких упырей (Glowing Feral Ghouls), источающих смертоносную радиацию и атакующих с помощью гамма-излучения. Нам продемонстрировали также и открытые пространства, населенные тяжеловооруженными гигантами-Brute. Во время схватки с упырями мы увидели, как работает система VATS (Vault-tec Assisted Targeting System): время останавливается, давая игроку возможность прицелиться в определенную часть тела одного или нескольких противников. Каждому органу соответствует шанс попадания, выраженный в процентах, так что можно выбрать тот отросток, в который проще попасть, или

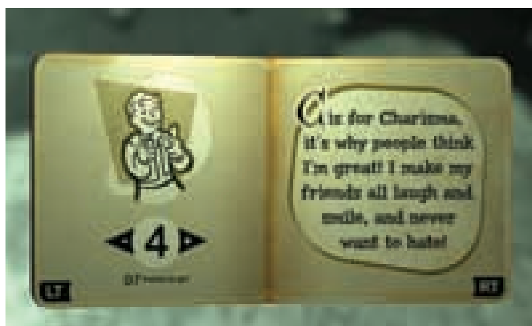
постараться нанести болезненную рану, но с небольшой вероятностью. Отстрелив врагу ноги, вы заставите его ползать по земле, попадание в голову разнесет ее на тысячу кусочков. Однако на стрельбу, как в оригинальной Fallout, расходуются очки действия (action points), их количество зависит от вашей ловкости, так что бесконечно воевать «на паузе» нельзя. Как только вы перейдете обратно в реальное время, очки начнут понемногу восстанавливаться.

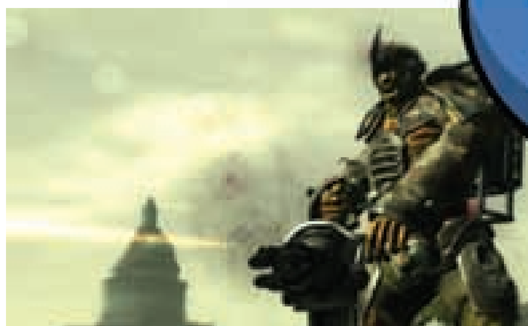
Еще одна отсылка к классике одиннадцатилетней давности – ваш четвероногий друг, пес Dogmeat, которого можно найти сравнительно быстро. В бою от него, возможно, не так уж много пользы, зато собака умеет разнюхивать, что где плохо лежит, и приносить вам свою добычу.

В ходе некоторых миссий вы получите шанс завербовать и более боеспособных спутников, но самый верный ваш помощник – старый добрый наручный компьютер PipBoy 3000. С его помощью можно сохранять игру, просматривать информацию о заданиях и параметрах персонажа; кроме того, в него встроены счетчик Гейгера и рация.

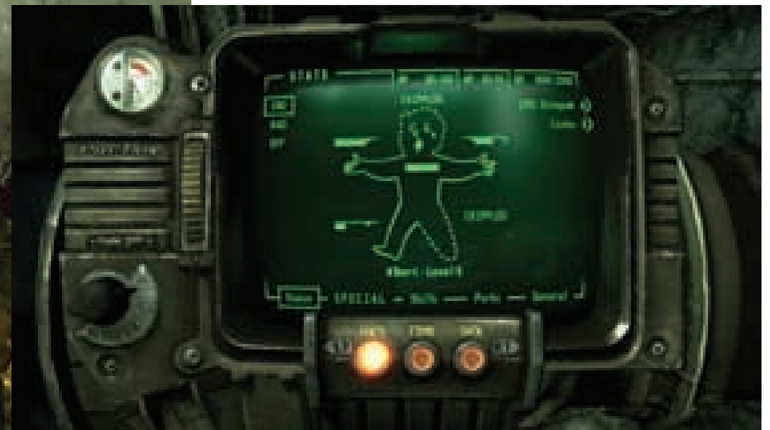
Все эти элементы, вместе взятые, заставляют верить, что скоро в послужном списке Bethesda окажется одним хитом больше. СИ











Из первых рук

После презентации мы смогли пообщаться с Питером Хайнсом (Peter Hines), вице-президентом Bethesda по маркетингу и PR.

? Привет, Пит. Давно ли вы работаете в Bethesda, чем занимались до этого?
Уже около девяти лет, раньше я занимался маркетингом вне игровой индустрии, сотрудничал с сайтом FiringSquad, через них и вышел на Bethesda.

? Понятно. Во время презентации нам показалось, что анимация несколько недоработана – нет отдачи при выстрелах, враги двигаются несколько деревянно и прочее в том же духе. Это будет исправлено?
Версия, показанная сегодня, – пре-альфа. У нас есть более свежая, но ее пока нельзя демонстрировать. Так что над теми вещами, что вы упомянули, прямо сейчас ведется работа – у нас ведь еще есть несколько месяцев. К релизу все будет в лучшем виде. Если посетите E3, заходите – мы там покажем новый билд, гораздо более симпатичный.

? Рады слышать. В игре множество видов оружия. Доступны ли какие-нибудь улучшения для него?
Да, у нас около пяти десятков разных стволов, или, точнее сказать, их типов. Непосредственно улучшать их нельзя, однако можно создавать новые версии каждого из них.

? И как это работает?
Представьте, что вы раздобыли в игре мотор от пылесоса или какую-нибудь на первый взгляд ненужную трубу. Однако, если вы найдете или купите соответствующую схему, то сможете с помощью этих деталей улучшить свое оружие.

? Мы заметили, что в игре можно быть «плохим», убивая ни в чем не повинных людей, или «хорошим», помогая им. Будет ли этот выбор иметь какие-то далеко идущие последствия?
Некоторые решения, которые вы примете, способны серьезнейшим образом повлиять на дальнейшее развитие событий, например, открыть или закрыть вам доступ к определенным миссиям. И речь не только о ваших отношениях с людьми – даже то, как вы обращаетесь со своей собакой, влияет на ход игры.

? А можно поподробнее?
Если вы помогаете людям, не обижаете собаку и вообще ведете себя хорошо, то получаете положительные очки кармы. Убийства мирных жителей, плохое обращение с четвероногим другом и прочие гадости негативно влияют на карму, меняя дальнейшее развитие истории и концовку.

? То есть выбор игрока имеет более серьезные последствия, чем в Oblivion?
Без сомнения. В Oblivion геймеру тоже предоставлялся выбор, но он не влиял на общее течение игры, а в Fallout 3 каждое принятое вами решение не останется без последствий. Таким образом, у нас будет не так, как в других играх, одна хорошая концовка и одна плохая, но буквально сотни вариантов финала, зависящих от уровня кармы и ваших поступков.

? Кстати, раз уж мы заговорили об Oblivion, Fallout 3 использует улучшенный движок этой игры. Возможно, было бы проще и дешевле лицензировать готовый «мотор»?
На рынке сейчас просто нет готовых движков, которые бы удовлетворяли нашим нуждам. Посмотрите хотя бы на Take 2/Rockstar – они тоже делали GTA IV своими силами. Для игр с большим открытым миром программную основу нужно разрабатывать индивидуально, чтобы достичь наилучшей производительности. Fallout 3 – наша третья такая игра после Morrowind и Oblivion, и я думаю, что мы до сих пор неплохо справлялись и сами.

? Вы говорите, что в игре нас ждет огромный мир, большая открытая карта. Не наскучит ли игроку по пути из пункта А в пункт Б по десять раз проходить одни и те же места?
Да, мир Fallout 3 действительно велик, но мы собираемся разрешить быстро преодолевать те локации, которые вы уже зачистили, так что вам не придется идти через всю карту пешком. К сожалению, я пока не могу рассказать, как это будет реализовано.

? Много ли времени займет прохождение?
Если вы хотите завершить игру как можно быстрее, то потратите около суток, однако она способна занять игрока и на сто часов, если проходить все побочные миссии и пробовать все интересные «фишки». Так что в этом отношении Fallout 3 – типичная «песочница», вроде вышеупомянутой GTA IV.

? Ну, если говорить о GTA – у меня и многих моих друзей вот какая проблема с этим сериалом: где-то на полпути нам становится скучно, и мы просто не доигрываем до конца, не говоря уж обо всех необязательных заданиях.
Насчет GTA не знаю, а вот по Oblivion у нас есть информация – благодаря системе достижений на Xbox 360 можно отследить, кто чем занимается, и мы выяснили, что большинство покупателей не только добрались до финиша, но и заинтересовались многими вещами, не обязательными для прохождения. Так что мы уверены, что люди, которые купят Fallout 3, получат достойное развлечение за свои деньги, и все наши дополнительные «вкусности» не пропадут зря.

? Развивая тему достижений: на Xbox 360 игра будет, понятное дело, интегрирована с Xbox Live, на PC – с Games for Windows Live. А предусмотрена ли поддержка entitlements и Home в версии для PlayStation 3?
Про entitlements пока ничего сказать не могу, а что касается Home – насколько я понимаю, это будет нечто вроде «места встречи» любителей онлайновых игр. Поскольку Fallout 3 – однопользовательская, не думаю, что в интеграции Home есть смысл.

? Будут ли разные версии игры отличаться по производительности?
Минимально. Конечно, владельцы мощных компьютеров смогут играть в большем разрешении, а те, у кого машины послабее, смогут «ухудшить» графику, чтобы поднять частоту кадров, но в целом все три версии будут выглядеть более-менее одинаково. У нас хорошие отношения и с Sony, и с Microsoft, так что нам помогли оптимизировать производительность и на Xbox 360, и на PlayStation 3.

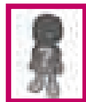
? Что ж, поговорим о версии для PS3. В последнее время на этой платформе появляется все больше игр, требующих установки на жесткий диск перед игрой. Например, Devil May Cry IV для этого требуется целых 26 минут, а Metal Gear Solid IV – 8 минут в начале, и еще по 6 для каждой новой «главы». Будет ли необходима установка для Fallout 3?
Как и во многих других играх, у нас задействован динамический кэш. Наиболее часто используемые файлы сохраняются на жесткий диск. Размер кэша – около 4.6 гигабайт. Это место резервируется на жестком диске, но работа с ним идет незаметно для игрока, так что установка, как в приведенных вами примерах, не понадобится.

? Увы, наше время на исходе. Последний вопрос: не знаю, известно вам или нет, но у Bethesda в России немало фанатов. Что бы вам хотелось сказать им – и остальным нашим читателям?
Уж поверьте, я знаю – недаром же я вице-президент по маркетингу и PR. Мы сердечно благодарим их за поддержку и доверие, которые они оказывали нам все эти годы. Надеемся, что Fallout 3 превзойдет их ожидания.

Мы тоже. Спасибо! СИ



ИНФОРМАЦИЯ
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GSC World Publishing
- РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ДАТА ВЫХОДА: 30 августа 2008 года
- ОНЛАЙН: www.stalker-game.com/clearsky/index_ru.html





Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

S.T.A.L.K.E.R: ЧИСТОЕ НЕБО

ДОЛГОЖДАННОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ В «ЗОНУ» СОСТОИТСЯ УЖЕ ОСЕНЬЮ ЭТОГО ГОДА.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl создавалась пять мучительно долгих лет, успела завоевать сомнительное прозвище «ждалкер» и изрядно потрепать нервы большим начальникам THQ, взявшимся издавать игру. «Сталкер», к тому же, оказался достаточно противоречивым произведением. С одной стороны, мы получили очень крепкий и, главное, атмосферный экшн, в котором разработчикам удалось передать тревожный дух «зоны» – места, где живут и охотятся сталкеры, где у костра поют песни под гитару и рассказывают бородатые анекдоты, где обитают мерзкие твари, а каждый день для находящегося тут человека может стать последним. Творение GSC Game World разделило геймеров на два враждующих лагеря. Одни уверенно называли «Сталкер» игрой года и дрожащей рукой выводили высшие баллы. Другие обзывали ее непечатными словами и аргументированно доказывали, что как минимум половина обещанных возможностей так и не появилась, мир деревянный, а на «Ниве» до Киева доехать так и не дали.
Между тем хладнокровные авторы из GSC Game World, не обращая внимания на яростные споры, в этот самый момент доделывают вторую часть своей игры – «S.T.A.L.K.E.R: Чистое небо». В конце июня мы заехали в офис NVIDIA (игра разрабатывается в тесном сотрудничестве со специалистами этой «железной» компании), где замечательный человек Олег Яворский подробно и обстоятельно рассказал, а главное, показал практически финальную версию долгожданного продолжения.

Опасная зона

«Чистое небо» – это не продолжение оригинала, а, как сейчас принято говорить, приквел, события которого разворачиваются ровно за год до начала приключений «меченого». История стартует в тот самый момент, когда группа ученых под предводительством главного героя (сурового сталкера, закутанного в плащ) вдруг попадает в эпицентр «выброса». Как и положено, погибают все, кроме нашего храбреца, который хоть и потерял сознание, но остался жив и относительно здоров. Подбитого сталкера находят бойцы группировки «Чистое небо» и доставляют на базу, где усатый и очень суровый старикан-командир вводит героя в курс дела. Не вдаваясь в детали, скажем лишь, что наш подопечный обладает редкой способностью выживать в «выбросе», а во всех бедах (каких именно, узнаете сами), как всегда, виноват баламут Стрелок, которого нам и предстоит отыскать. Несмотря на внушительную сюжетную линию и десятки побочных заданий, концовка у «Чистого неба» будет одна, написанная сценаристами.
Играется новый «Сталкер», как мы убедились, привычно, однако появилась масса улучшений и дополнений, которые не то чтобы меняют игру, но делают ее куда насыщенней.
Во-первых, по признанию авторов, они постарались сделать мир игры более живым, а наши поступки – осмысленными. Например, теперь мы всегда будем четко понимать цели и мотивы той или иной группировки, так как разговоров стало намного больше – здешних обитателей хлебом не корми, дай только завести долгую задушевную беседу. Во-вторых, изменился мир «зоны». В оригинале, как вы помните, базы фракций представляли собой что-то вроде палаточного городка, где собирались подвыпившие сталкеры, пара персонажей, готовых предложить вам задание, да несколько охранников.

1 Как и раньше, сталкеры собираются у костров, бренчат на гитаре и поют песни.

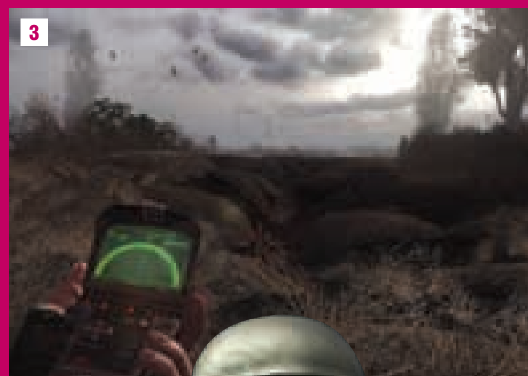
2 Чтобы отыскать по-настоящему ценные артефакты, придется немало побегать.

3 Без специального датчика добыть хоть какой-нибудь стоящий артефакт почти невозможно.

4 «Чистое небо» будет довольно жесткой игрой, где расстреливают людей, а собаки жрут трупы.











Смертельная красота

Игра использует серьезно доработанный движок X-RAY версии 1.5. Картинка отличается от первого «Сталкера» разительно. Во-первых, разработчики поколдовали над освещением и тенями. Например, новая локация «Рыжий лес» (воссоздающая участок настоящего леса, который попал в зону взрыва, после чего вся листва порыжела) выглядит просто потрясающе. Во-вторых, была значительно доработана анимация, да еще улучшилась детализация персонажей. Так, на различные попадания враги реагируют по-разному: боец, раненный в ногу, начнет хромать, попадание в руку не заставляет злодея бросить оружие, но на время как бы сбивает его с толку, ну а пуля, прострелившая голову, – это, как и раньше, фатально. На героях теперь можно различить мельчайшие элементы формы, да и сами они выглядят чертовски реалистично. Плюс игра будет поддерживать DirectX 10. Правда, за красоту придется платить. Компьютер, на котором нам показывали «Чистое небо», представлял собой внушительных размеров башню, где был установлен какой-то фантастический процессор, четыре гигабайта оперативной памяти и две мощнейшие видеокарты от Nvidia, объединенные по технологии SLI. Впрочем, игра пойдет и на престарелых машинах с DirectX восьмой серии, но тогда, конечно, всей красоты увидеть не удастся.

Теперь все по-другому. Штаб каждой фракции – это полноценный лагерь, где можно пополнить запасы провизии, купить новое оружие и боеприпасы, а также улучшить или отремонтировать «стволы». В «Тени Чернобыля» деньги, заработанные честным и не очень путем, было попросту некуда девать: оружие и патроны удавалось подобрать на поле боя. В «Чистом небе» экономику основательно доработали, и теперь рубли предстоит тратить не только на амуницию, но и на многочисленные улучшения, уникальные для каждого вида оружия. Банальный автомат Калашникова можно превратить в очень грозное оружие: установить оптический прицел, понизить разброс пуль или привинтить подствольный гранатомет. Все «обвесы» сразу прикрутить не получится, приходится выбирать, что доработать – сделать ли магазин более вместительным или повысить мощность стрельбы. Благодаря такому подходу, каждый автомат или пистолет, любовно подогнанный «под себя» и свой стиль игры, становится почти родным.
То же касается и защитных костюмов. Броню можно совершенствовать и улучшать до такой степени, что даже простой комбинезон химзащиты легко и просто превращается в отличный панцирь, способный защитить от любых неприятностей. Были бы деньги. Впрочем, самые полезные апгрейды выдаются только за выполнение непростых заданий, а особо мощное оружие придется снимать с трупов жилистых злодеев.

Командная работа

Как нам кажется, одна из главных особенностей «Чистого неба» – это полноценная война группировок. О противостоянии сталкеров, наверное, слышали все, но как это работает на деле, мы увидели только сейчас. В «зоне» на, так сказать, ПМЖ, находятся пять фракций, которые постоянно борются за сферы влияния: поля артефактов и, разумеется, за стратегически важные объекты.
В любой момент мы можем вступить в ряды близкой сердцу группировки и развязать настоящую бойню. Чтобы игроку было проще ориентироваться, на специальной информационной панели отображается соотношение сил, показывается, сколько солдат и ресурсов осталось у той или иной стороны. Ваша деятельность на благо родной фракции, впрочем, заключается не в тупом отстреле вражеских бойцов, а в выполнении заданий, которыми регулярно нагружает вас начальство. Но кульминация противостояния – это, как обычно, совместный с товарищами штурм вражеской базы и убийство всех сопротивляющихся. Правда, главное сражение мы так и не увидели, но представители GSC Game World уверяли, что зрелище будет незабываемым. Впрочем, затевать войну или нет – решать исключительно вам. Разработчики упорно продолжают создавать иллюзию реального мира, так что почти все события прекрасно развиваются и без вашего участия. Монстры, как и полагается, меняют места обитания, нападают на неосторожных путников, ну а фракции постоянно ведут войну. Например, пока Олег Яворский рассказывал о тонкостях интерфейса, мы стали свидетелями того, как на лагерь «Чистого неба» вдруг напали какие-то злодеи в тренировочных костюмах и устроили кровавую баню. К происходящему мы, понятно, никого отношения имели, но могли принять участие в заварушке.
К чести разработчиков следует заметить, что AI противников заметно улучшен.







Специально для тех, кто мечтал покататься по «зоне» на машине, сообщаем: в «Чистом небе» никаких автомобилей не будет, а передвигаться предстоит по старинке пешком. Создатели говорят, что дизайн уровней и вообще структура геймплея не располагает к веселой гонке на «Ниве». Кроме того, теперь, чтобы попасть в новую локацию, придется отыскать специального проводника, который и доставляет героя куда следует. Процесс доставки, впрочем, выглядит как обычная загрузка уровня.

1 Ближе к финалу игры вы попадете в Лиманск. Он хоть и выдуман разработчиками, но выглядит не менее впечатляюще, нежели печально известный городок Припять.

2 Враги теперь не только гранаты кидают, но и искусно используют укрытия.

3 Противники в новом «Сталкере» умирают очень картинно.





Злодеи научились очень метко стрелять, постоянно менять позиции и, пожалуй, самое неприятное – активно использовать гранаты. Завидев мощный торс нашего героя, головорезы сначала забрасывают его разрывными, а потом уже начинают палить из всех стволов.

Ценный хабар

Изменился подход и к добыче артефактов. Если в оригинале их легко можно было отыскать практически на любой свалке, то теперь в таких местах удается найти только самые дешевые образцы. Ценные же вещи заботливо разложены в центре смертельных аномалий, через которые еще путь надо найти, для чего мало усердно швыряться бесконечными болтами. Чтобы с наименьшими потерями обойти гиблое место, необходимо по полной использовать новое приспособление – «датчик аномалий». В игре есть три модели такого прибора, отличающиеся принципом работы и точностью определения опасности. Так что теперь добыча артефактов стала непростым, но увлекательным занятием: берем в левую руку датчик, в правую – верные болты, и вперед на охоту. И хотя ценных осколков стало меньше, а добыть их сложнее, они намного мощнее и, значит, ценнее.
Помимо аномалий, разработчики постарались воссоздать во всей красе те самые смертельные «выбросы», которые случаются здесь регулярно. Выглядит шоу потрясающе: хмурые тучи вдруг расходятся, по небу разливается нестерпимо яркий свет, бьют кроваво-красные молнии, где-то происходит локальный взрыв, после чего с небес черным дождем падают мертвые вороны, а все неосторожные превращаются в пепел. Чтобы не стать куском жаркого, главный герой должен прятаться в ближайшем укрытии, и тогда есть вероятность, что все обойдется.
Новые возможности и не всегда значительные дополнения, что радует, не изменят «Сталкера» до неузнаваемости, а только усилят и без того напряженную атмосферу, которой славен оригинал. Если раньше миру и впрямь недоставало логики, и он был отчасти безжизненным, каким-то наигранным и деревянным, то теперь, похоже, все изменится. Игра и правда прекрасно живет без вашего участия – сталкеры выясняют отношения, можно вдруг стать свидетелем яростной перестрелки между фракциями, кто-то ходит на поиски артефактов, на базе есть с кем поболтать и у кого разжиться новым заданием.
«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» – очень правильно развивает оригинальную игру в том, что касается геймплея и декораций. Если прежде мы бродили по довольно скучным локациям и собирали ненужные деньги, то теперь все иначе. «Зона» станет больше, интереснее. Появятся новые уровни, а старые будут серьезно переделаны, война группировок позволит отлично отдохнуть от прохождения сюжетных миссий.
Кроме того, «Сталкер» сохранит свою фирменную, очень насыщенную атмосферу и станет даже чуть жестче оригинала. На это работает все – и диалоги, и тревожная музыка, и новые монстры, и лихо закрученный сюжет. Плюс к тому, сцены вроде поедания бешеными собаками человека или хладнокровного расстрела взятого в плен сталкера.
Второе путешествие в «зону» состоится в августе этого года, и, как нас заверили разработчики, никаких переносов больше не будет. СИ



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** shooter.first-person.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Digital Illusions
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.battlefield-heroes.com




Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

1 С помощью внушительного инструментария вы сможете вылепить уникального героя.

2 Спрятав солдата за укрытием, можно увеличить его шансы на выживание.

3 В городе пехотинцу подбить танк – плевое дело.

4 Управлять самолетом, как и во всей серии Battlefield, очень непросто.

BATTLEFIELD HEROES

ЗНАМЕНИТЫЙ ВОЕННО-ПОЛЕВОЙ СЕРИАЛ BATTLEFIELD МЕНЯЕТСЯ ДО НЕУЗНАВАЕМОСТИ.

В последнее время мегакорпорация Electronic Arts ударилась в эксперименты с жанрами. Бесконечный сериал из жизни «писающих человечков» – The Sims вдруг превращается в откровенно детскую MySims Kingdom. Подразделение EA Sports (прославившееся многочисленными спортивными симуляторами) занято созданием целой линейки игр для простых геймеров под названием EA Sports Freestyle. Первая из них, FaceBreaker, вот-вот увидит свет, и это будет самый настоящий мультяшный бокс. А уж что творится с военным сериалом Battlefield, вообще страшно рассказывать. Во-первых, вариант знаменитого боевика с упором на однопользовательский режим – Battlefield: Bad Company – появится только на консолях нового поколения, минуя нежно любимый нами PC. Во-вторых, совсем скоро выходит карикатурный и (о ужас!) бесплатный вариант Battlefield под названием Battlefield Heroes. В двадцатых числах июня мы заехали в офис российского представительства EA, где ознакомились с бета-версией этого не совсем обычного сетевого шутера.

Живой мультик

Сериал Battlefield с самого начала был образцом крепкого, очень реалистичного, почти хардкорного экшна. Не Operation Flashpoint, конечно, но близко. Игра была заточена под масштабные сражения, когда множество вооруженных до зубов мужчин выясняли отношения на немаленьких картах, активно используя разнообразную бронетехнику. И если танком или джипом мог управлять, в принципе, неподготовленный человек, то «приручить» самолет оказывалось задачей нетривиальной. Плюс, начиная с самой первой части, Battlefield требовала очень слаженной командной игры. Можно, конечно, было бегать в гордом одиночестве, отстреливая противников, однако особого смысла это не имело. Игра подталкивала к совместным действиям – в Battlefield счет шел не на фраги, как это обычно бывает, а на «билеты». Каждой стороне, как правило, выдавалось примерно двести «билетов», которые утекали с разной скоростью в зависимости от того, сколько стратегически важных точек было под контролем у той или другой стороны.

Так вот, Battlefield Heroes прилежно, до запятой копирует проверенную временем механику, но делает это, на первый взгляд, в очень несерьезной манере. Ближайший ориентир новой Battlefield – Team Fortress 2 от Valve. Здесь тоже в нарочито ярких декорациях бегают карикатурные бойцы, бухают совсем ненастоящие взрывы и даже смерть выглядит мультяшной. Важное отличие от TF2, однако, в том, что в Battlefield Heroes все действие происходит с видом от третьего лица, что только добавляет веселья: наблюдать со стороны за тем, как ваш персонаж козлом скачет через заборы, выпускает из пистолета по десятку пуль зараз, комично перезаряжает оружие и забрасывает врагов гранатами, – сплошной восторг.

Куклы в магазине

Возможность приобщиться к боевым будням Battlefield Heroes не будет стоить вам ни копейки (не считая расходов на интернет-трафик). Все, что нужно сделать, – отправиться на специальный сайт, пройти несложную процедуру регистрации, скачать дистрибутив – и вот





Урок истории

Сериал Battlefield начался в 2002 году с Battlefield 1942, сразу завоевавшей народную любовь. С одной стороны, там был очень агрессивный геймплей, с другой, настоящая игра требовала серьезного, вдумчивого подхода и командной работы всех игроков. Причем каждый мог выбрать роль по вкусу: одни осваивали премудрости управления самолетом, другие учились стрелять из танка, третьи становились медиками, механиками или простыми пехотинцами. Спустя короткое время Battlefield 1942 приросла двумя дополнениями, а через два года вышла Battlefield Vietnam, минимально отличавшаяся от оригинала – разве что местом действия.
Полноценный сиквел – Battlefield 2 – появился в 2005 году и произвел эффект разорвавшейся бомбы. Во-первых, поражала графика. Анимация бойцов и техники была выше всяких похвал, бронемашины отчаянно дымили и, охваченные пламенем, красиво взрывались. Но главное – то, что Digital Illusions каким-то им одним ведомым способом создали атмосферу настоящей, большой войны. Карты отличали не только огромные размеры, но и насыщенность деталями. Все сражения превращались в изнурительные марафоны, где побеждал сильнейший.
Во-вторых, радовало разнообразие возможностей. Игрок мог выбрать любую из десятка ролей и быть при деле. С выхода игры прошло уже три года, появился футуристический Battlefield 2142, но Battlefield 2 по-прежнему остается лучшим многопользовательским развлечением для миллионов игроков.





вы в игре. Впрочем, web-страничка предназначена не только для скачивания клиента. Сайт, как мы убедились, – это командный пункт, куда придется наведываться регулярно. Мало того что только через него можно запускать игру (даже когда клиент скачан на компьютер), там же ведется подробная статистика ваших достижений, и, главное, на сайте вы создаете персонажа, которым и будете управлять непосредственно в игре. Причем взращивание бойца происходит в лучших традициях классических CRPG. Вначале надо назвать героя, затем выбрать черты лица и телосложение, потом еще и одеть. Кстати, выбор нарядов на диво широк – почти как в The Sims 2.
Вы примеряете портки, ботинки, фуражки, каски, мундиры, куртки. Можете превратить героя в одноногого Сильвера или одноглазого Флинта, нахлобучить на него пилотку или облачить в костюм Наполеона. Выбор грандиозный, и возможности ограничены лишь вашим воображением. Такой подход, кстати, чудесным образом избавляет игру от сотен бойцов-клонов. Теперь на поле боя редко встретишь двух одинаковых персонажей.
Второй этап не менее ответственный – надо распределить очки опыта между десятками умений и специальных способностей и выбрать оружие, с которым будет бегать ваш персонаж. И то и другое напрямую зависит от класса бойца. Так, простому солдату доступны по несколько видов автоматов, пистолетов да шотганов. Способности у него тоже соответствующие: можно увеличить скорострельность, обзавестись зажигательными пулями, научиться бросать не одну, а сразу пять гранат. Снайпер, в свою очередь, имеет доступ только к снайперским винтовкам и опять же пистолетам с автоматами, ну и, понятно, умения его тоже сугубо индивидуальные. В бою вам щедро выдают опыт почти за любое полезное деяние, а с каждым достигнутым уровнем открываются новые вещи, пушки, да еще начальство выписывает ценные очки способностей. Разумеется, вы можете создать себе сколько угодно персонажей – разных классов, с различными умениями, но сначала лучше сосредоточиться на одном герое, «раскачав» его по максимуму.

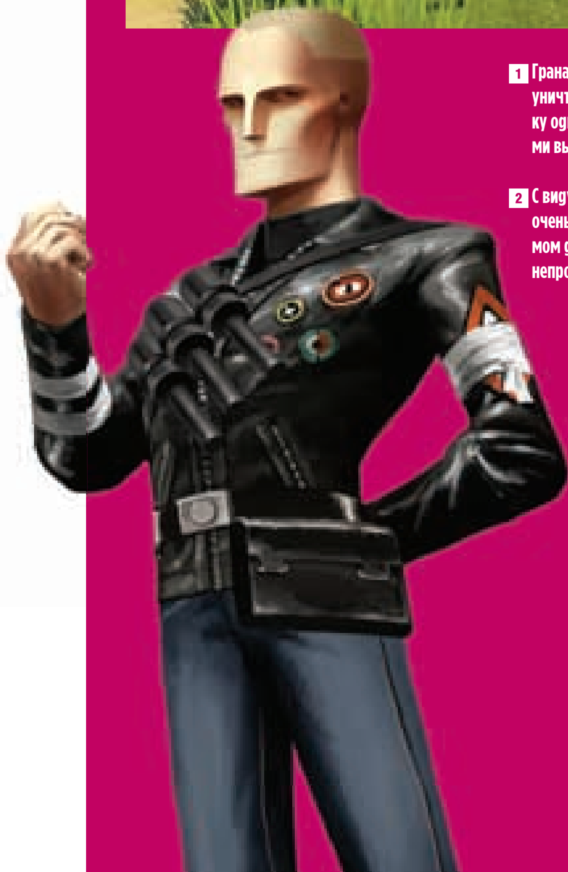
Вечный бой

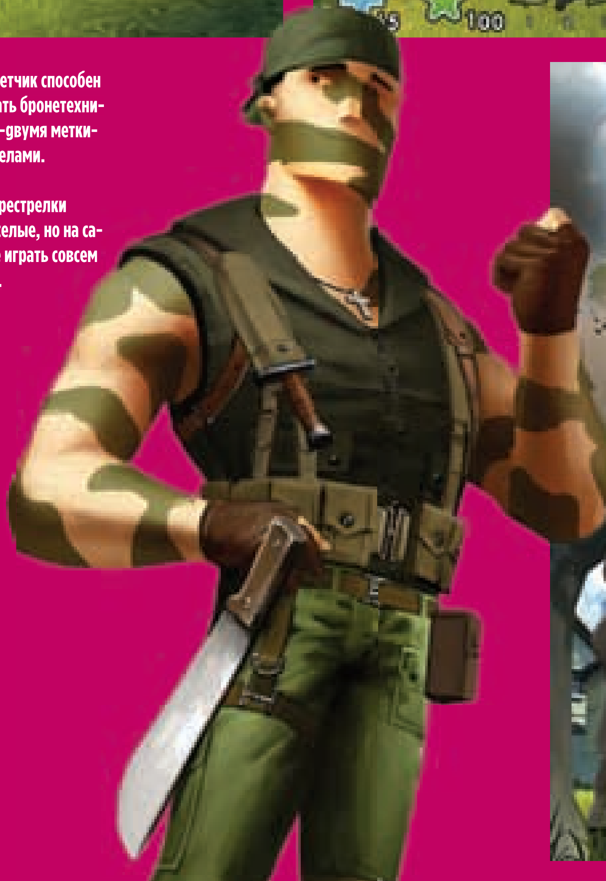
А вот в плане механики, как мы уже сказали, никаких изменений по большому счету нет. За господство над картой по-прежнему бьются две стороны – Royal Army и National Army, в которых, впрочем, без труда угадываются британские и фашистские войска. Техника и оружие тоже, хотя и имеют сугубо бредовые названия, «срисованы» с образцов Второй мировой войны.
Как и всегда в Battlefield, противники отчаянно грызутся за контрольные точки, судорожно подсчитывая стремительно убывающие свои или вражеские «билеты». Несмотря на шутовской стиль и заигрывания с переодеванием в духе The Sims 2, битвы получились на удивление жесткие. После того как вы, давясь хохотом, пристегиваете деревянную ногу персонажу, клеите ему чапаевские усы и наряжаете в красный сюртук, попадание на поле боя сродни ушату ледяной воды. Хотя о боеприпасах заботиться не нужно (они бесконечны), приходится учитывать массу вещей, которые среди такого веселья даже не сразу укладываются в голове. Например, реализована отдача от выстрелов, а пули имеют серьезный











1 Гранатометчик способен уничтожать бронетехнику одним-двумя меткими выстрелами.

2 С виду перестрелки очень веселые, но на самом деле играть совсем непросто.





разброс, так что тупо обрушивать на врага свинцовый град далеко не лучшая тактика. Потом выясняется, что для меткой стрельбы надо приседать, за укрытиями необходимо прятаться, а вести огонь с дальних дистанций нужно строго одиночными.

То же самое с техникой. Оседлав танк, не стоит думать, что теперь вы д'Артаньян, а все остальные известно кто. Во-первых, сначала еще надо попасть: снаряды частенько летят куда угодно, только не в цель, постоянно приходится делать поправку на движение противника, рассчитывать траекторию, подгадывать выстрел – перезарядка требует значительного времени. Во-вторых, пехотинцы, особенно в городе, сжигают бронемашины за считанные секунды. Еще не успеваешь осознать происходящее, а мерзкий писк мины уже сообщает, что до отлета на небеса осталось полсекунды.

Это, конечно, ошарашивает. За несерьезной оберткой вдруг оказался взрослый экшн, требовательный к вашим навыкам, заставляющий думать и планировать. По-прежнему важна и работа в команде. Захватить контрольную точку, действуя в стиле Рэмбо, – задача практически нереальная, впрочем, как и удержать уже занятый плацдарм. Удивляет и сложность. В демоверсии мы сцепились с ботами, но даже они показывали такую прыть, что выбивали пыль из вашего покорного слуги на счет раз.

А вот интерактивность неожиданно разочаровала. В Battlefield Heroes нельзя ломать заборы, валить деревья или подрывать строения. На земле даже не появляются воронки от снарядов. Это, конечно, не трагедия, но осадок остается. Вроде бы только что кипела ожесточенная битва, а кругом никаких следов. Окружающий мир, увы, непростительно мертвый.

Вести с полей

Battlefield Heroes – это, в первую очередь, гимн стилю и настоящий подарок тем, кто любит возиться со своим персонажем. Как бы странно это ни звучало, но я иногда ловил себя на мысли, что наряжать героя, рисовать ему татуировки, экспериментировать с деревянной ногой, куда увлекательней, чем, собственно, воевать. Сражения выглядят весело, но в плане механики никаких откровений: те, кто любит ранние серии Battlefield, почувствуют себя как дома, а вот новые, простые игроки, на которых и рассчитана игра, могут, вообще говоря, испугаться такой суровой обстановки.

Но у Battlefield Heroes есть два мощнейших козыря. Во-первых, развлечение бесплатное. Зайти на сайт и так вот запросто установить себе весьма приличный экшн – это, господа, и так уже немало. Во-вторых, Battlefield Heroes строится по той же схеме, что и MMORPG – контент будет постоянно меняться в зависимости от желаний игроков и способностей разработчиков. А это очень хорошо. Вполне возможно, что уже через пару месяцев после релиза игра изменится до неузнаваемости. Digital Illusions делают большой шаг в развитии застоявшегося жанра сетевых шутеров. Как ни крути, но Battlefield Heroes будет действительно веселой, разнообразной и глубокой игрой, предназначенной буквально для всех. Так что прямо сейчас можете отправляться на сайт www.battlefield-heroes.com, регистрироваться и ждать, когда же там появится большая желтая кнопка с надписью Play Now. Осталось недолго. СИ





Рано или поздно нашему юному древнему греку (или гречке, тьфу, гречанке) придется выбрать бога, которому он будет верой и правдой служить. Это определит не только умения героя в диапазоне «маг-воин-охотник», но и частично набор заданий – у каждого небожителя свои запросы. Позже нам встретятся и другие избранные, которым неминуемо придется показать, чей бог главнее. Недаром же подзаголовок игры буквально переводится как «Состязание героев».

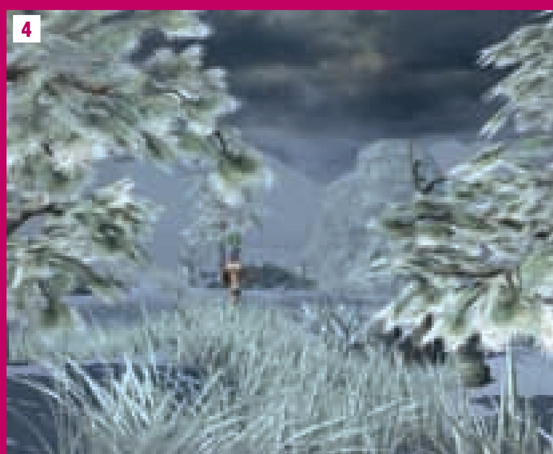


NUMEN: CONTEST OF HEROES

В ГРЕЧЕСКОМ ЗАЛЕ, В ГРЕЧЕСКОМ ЗАЛЕ...







ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.action-RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Cinemax
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cinemax
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.akella.ru/Game.aspx?id=448



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

1 Некоторые задания можно выполнить только ночью, а другие, напротив, днем. Чтобы время суток поменялось, нужно «отгохнуть» у волшебного костра.

2 Гарпии низко летают – к дождю.

3 Неужели героя можно будет, э-э, откормить до такого состояния? Или это последствия служения Дионису?

4 «Цветы среди зимы», как в песне, здесь не цветут, а вот трава из-под снега пробивается.

Некоторым читателям работа игрового журналиста представляется раем земным: сиди целый день и играй. Но бывают и в Эдеме черные дни: на кущи заповедного геймплея обрушивается ураган редакционного задания. Пошлют ничего не подозревающего журналиста знакомиться с пре-пре-альфа-версией, вот тут-то и начинается головная боль и бессонные ночи. Как не попасть впросак, выдавая прогноз относительно хитовости будущей игры, когда и этого нет, и того, и се еще не прикрутили? Увы, Numen пока – страшный сон футуролога. Что день релизный приготовит, и не сообразишь. С одной стороны, завязка подкупает. Нигде еще до этого, кажется, герой не отправлялся в большое путешествие ради похорон родственника. Точнее, чтобы доставить тело усопшего к погребальному костру на другом конце обитаемой вселенной! Завораживает.

Для справки: дело происходит не в современной Индии, как можно было бы подумать, а вовсе и в Древней Греции. Гарпии, медузы, наяды и прочие фантастические персоны, кажется, столпились где-то за порогом и ждут заветного сигнала, чтобы показаться игроку. Но сигнала что-то не слышно. Сюжет-то интригует, а вот геймплей – нет. Начинается все на острове, где родился герой, в пору его юности. В финальной версии обещают дать выбор по половому признаку, но пока мы играем за девочку. Схематичность происходящего удручает. Есть NPC с заданиями – сюжетными и побочными. Есть некая доступная область для исследования (вот хоть остров, например), переход в следующую осуществляется по сценарию. В окружающих пространствах водятся монстры, возрождающиеся при всяком удобном и неудобном случае. Причем, похоже, это сознательное решение разработчиков. Один из NPC, давая задание, упоминает, что, мол, так и должно быть – мир населен опасными тварями, убьешь одну, две займут ее место. Ладно бы в роли чудовищ было что-то древнегреческое! Так нет. Наяды и прочие по-прежнему стоят в очереди где-то за пределом видимости. Обойдешь последнего воина в гривастом шлеме (многие ополченцы в заштатной деревушке щеголяют головными уборами военачальников), проследуешь мимо мирных пейзан, овечек и ячменного поля, а за пригорком тебя ждут... пошлые гигантские пауки и скорпионы, бич всех наспех сделанных action-RPG! Мало того, сражаться с ними – никакого удовольствия. Приканчиваются страшные твари с одного тычка, и за каждого убитого дают... одно очко опыта! Продираться сквозь однообразные волны врагов, выполняя задания, вроде «уничтожь пять пауков», «подстрели пятерых волков» (счастливое число разработчиков, наверное), надоедает очень быстро. Но отложить игру на время нельзя: сохраняться можно только в строго установленных местах: у магического костра. Более того, просто так сохраниться не выйдет, сперва следует «отдохнуть». Ночь принудительно меняется на день и наоборот. Выглядит странно: в родной деревне ребенка не пускают в дом, заставляя хорониться в каких-то кустах... Конечно, впоследствии дитя вырастет, отправится скитаться по Элладе, но... тон, взятый разработчиками, настораживает. Чем будут они завоевывать геймера этой осенью, на которую запланирован выход Numen? Пока ничего такого не замечено... СИ

МИСС ИЮЛЬ

ДЖУЛИЯ ДАРСТ



Возраст: 26 лет
Профессия: водитель автобуса
Город: Амстердам

Какие мужчины вам нравятся?
Я люблю солдат. Мне нравятся мужчины с оружием и в форме, это так круто! Они такие собранные – я просто не могу устоять перед ними.

Ваши увлечения?
Золото, я люблю золото. Золотые украшения, золотые вилки, маленькие золотые собачки, вообще все золотое. И мужчина мне нужен такой, чтобы мог исполнять мои золотые фантазии. Я еще столько всего хочу - например, золотое белье!

Ваша любимая книга?
Сейчас я читаю книгу, которая называется "Одинокий солдат". Она про солдата, который во время войны влюбляется в стриптизершу из другой страны. И из-за войны ее семья не позволяет им встречаться.

Что тебя заводит?
Взрывы. Я люблю их. Это настоящая сила. Я не люблю ничего взрывать, но мне нравится смотреть, как мужчины делают это. Это так возбуждает, каждый словно говорит мне: «БАМ! Я уничтожу вас, дамочка, своей взрывной любовью». Это сводит меня с ума.

А что разочаровывает?
Мужчины, которые ничего не взрывают.

Какие у вас планы на будущее?
Я бы хотела вступить в армию. Говорят, что у меня красивый голос, так что, наверное, из меня получится хорошая радистка. А еще я смогу увидеть много настоящих солдат и хороших взрывов.

Все иллюстрации в следующем номере B.C.

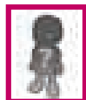


1


2

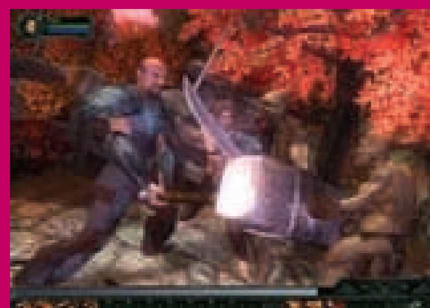

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
- ЖАНР: role-playing.PC-style
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Schanz International Consultants
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: Silent Dreams
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ДАТА ВЫХОДА: 2008 год
- ОНЛАЙН: www.grotesque-game.com

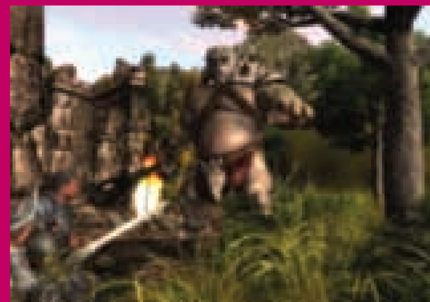


Автор: V.P. vp@gameland.ru





Право, этот материал побьет все рекорды по количеству упоминаемых игр на страницу текста. Однако и это еще не все – когда Silent Dreams спрашивают о юморе в Grotesque, они называют не только разработки от Lucas Arts, но и такие фильмы, как American Beauty, Fight Club и Pirates of the Caribbean. Вспомнив две первых картины, запишем: «С уклоном в социальную сатиру».



GROTESQUE: HEROES HUNTED

НОВЫЙ ВИД RPG ИЛИ ВСЕГО ЛИШЬ СБОРНИК ЦИТАТ?

Приобретая очередную ролевую игру с ярко выраженной фэнтези-составляющей, иногда вы наверняка ловите себя вот на какой мысли: эти серьезные мины волшебников, полыхающих праведным огнем во всех направлениях, а также герои, уныло перемалывающие сотни скелетов/зомби, уже порядком поднадоели. Да и сюжеты оригинальностью не отличаются: кажется, все это мы видели так часто, что знаем наперед не только чем закончится история, но даже как она начнется – еще до любого официального анонса. Временами хочется даже не столько разнообразия, сколько элементарной разрядки – за счет юмора, к примеру. В 2004 году таким глотком свежего воздуха оказалась Bard's Tale – игра, самозабвенно насмехавшаяся над всеми компьютерными (и не только компьютерными) RPG последних лет двадцати.

Разработчики Grotesque: Heroes Hunted грозятся пойти еще дальше и «перемыть косточки» не только жанру в целом, но и определенным играм в частности. Балансируя на грани фола (*и аута! – Ред.*), они в буквальном смысле воспевают собственный продукт аж с 2005 года, запросто меняют движки, и даже не гнушаются переманивать к себе представителей других компаний. Да еще каких: с начала 2008 года в команде Silent Dreams числится Карстен Эденфелд – ведущий программист всех на данный момент существующих игр сериала Gothic.

Жаль только, что скриншоты и свежие подробности при этом выдаются жалкими порциями – не говоря уже о видеороликах. Другими словами, настоящего игрового процесса мы так и не видели. И хотя более-менее точная дата релиза еще не определена, по заверениям самих Silent Dreams, до выхода игры осталась самая малость. Так давайте хотя бы подведем предварительные итоги: в этом материале мы расскажем обо всем, чем делились с нами разработчики последние несколько лет.

Прежде всего, Grotesque безо всякого стеснения берет равнение исключительно на громкие тайтлы. Смотрите сами: интерфейс и боевая система наведут на мысль о World of Warcraft и Guild Wars, жизнь NPC в игре – лучшие моменты из Gothic, увидев дизайн локаций и облик персонажей, вы наверняка сравните их с Final Fantasy, а загадки и головоломки заставят вспомнить про Monkey Island (вкупе с прочими творениями Lucas Arts подобного рода). Не обойдется и без черного юмора в духе Planescape: Torment и Fallout. Знаете, довольно странно упоминать все эти игры в одном абзаце, однако заметьте – это не мы опустились до однобоких сравнений и не мы свалили все перечисленные хиты в одну кучу. Сами разработчики нас заверяют: «Так и будет!». Хочется верить на слово.

Что до времени действия, то это запросто мог бы быть примерно XII век, если бы в Grotesque отсутствовала магия, и несколько необычные для нашего мира (но родные для поклонников RPG) существа – к примеру, огры или гоблины. Но не одни они стали проблемой: после опустошительной войны двух огромных армий, умудрившихся уничтожить друг друга, в мире наступил абсолютный хаос – бесчисленное количество воров, обманщиков и обычных бандитов с большой дороги начало терроризировать мирное население. Да и осталось ли мирное население вообще, когда открываются такие перспективы? А даже если не открываются – нужно как-то





Если с упоминаниями World of Warcraft, Guild Wars и даже Planescape: Torment все более-менее понятно, то заверения о головоломках в духе Monkey Island заставляют задуматься даже самых бывалых игроков. Неужели надо будет комбинировать какие-то предметы, пытаться понять, кому лучше передать очередную находку, или даже фехтовать на ругательствах? Все именно так, как вам показалось, но это оправдано: в попытках убежать от изрядно надоевших заданий «Убей 15 крыс!» или «Останови наконец злобного мага своим справедливым мечом!» в Silent Dreams готовы пойти на многое. В том числе и на нестандартные для RPG загадки. Что же – весьма похвально.





1 Наши подопечные выглядят на редкость бравыми. Еще бы – впятером-то на одного бедного тигрокролика! А вот когда дело дойдет до серьезных стычек, они запросто могут убежать с поля боя.

2 Барды в этих краях поют песни о том, что «чернокожий всегда умирает первым». Чернокожему это не нравится.

3 Взглянув на скриншоты, вы наверняка обнаружите некоторое визуальное сходство с Oblivion и The Witcher. Можете не верить, но с недавних пор и эти игры упоминаются разработчиками в интервью и пресс-релизах.

4 Наш герой играл в рок-группе на гитаре, а теперь вынужден бегать по полям с мечом... впрочем, почему вынужден? Не исключено, что он мечтал об этом всю жизнь.

5 Леса, поля... снова леса, и снова поля. Нужно признать, что Silent Dreams (пока?) не особенно хотят нас порадовать заснеженными, или же горными пейзажами.

Авторы говорят, что Grotesque относится к новым RPG – SRPG. В данном случае S – как Social, так и Story: иными словами, в Grotesque главную роль сыграют сюжет и общение с NPC.

защищаться самостоятельно, ведь государство не поможет.

На фоне всего этого безобразия нам предстоит превратиться в Роджера Сана. Его краткая характеристика такова: любит животных, является большим поклонником приключений, тяжелой музыки и ролевых игр. Все бы ничего, вот только благодаря античному зеркалу он оказался в чуждом ему мире, где вынужден бороться за свое существование. Ах, да – между делом, Сан умудрился потерять память и со временем начинает считать, что должен спасать всех окружающих. На деле Роджеру так только кажется, и еще неизвестно, нужно ли ему спасать кого-то, кроме себя.

Вот такой немного безумный, но весьма интригующий сюжет подготовили нам разработчики. История разделена на восемь глав – каждая со своими основными и побочными квестами. И даже если вы будете нестись паровозом к финалу, прохождение займет никак не менее трех с половиной десятков часов.

Не станем забывать и такой факт: Silent Dreams утверждают, что Grotesque относится к новым RPG – SRPG. В данном случае S – как Social, так и Story: иными словами, в Grotesque главную роль сыграют сюжет и общение с NPC. Те же дружба, вражда, романтические отношения (можно просто встречаться с прелестной селянкой, а можно и жениться) значат намного больше, нежели прокачка персонажа.

Кстати, о прокачке: в 2006 году в Silent Dreams сообщали такие подробности – в процессе прохождения игрок будет волен развивать себя в том направлении, которое ему ближе. Что это за направления, и каким образом можно повлиять на выбор – большая загадка, ведь со временем упоминания о них незаметно исчезли из пресс-релизов. Неужели этой возможности теперь не будет? Или все очень банально и привычно – нам предложат стать магом, лучником или воином? Мы предпочитаем думать, что в Silent Dreams попросту готовят сюрприз и не спешат раскрывать все карты.

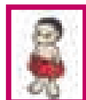
Впрочем, и без того у нас осталось много вопросов: например, будет ли Сан вспоминать о родных пенатах постепенно или же узнает о своей реальной жизни только в конце? Найдется ли место коллективной игре, или же нам предстоит блуждать лишь в компании NPC? Какую звуковую дорожку предстоит услышать – привычные для фэнтези оркестровые зарисовки или же есть шансы получить толику тяжелой музыки? Все это мы узнаем после релиза. Остается только надеяться и ждать, что Silent Dreams не обманут и сдержат обещания. Ведь слишком уж большой груз ответственности возложили на себя разработчики. И под занавес берут еще большие обязательства: «Все, чего вам так не хватало в других RPG, вы найдете в Grotesque!» – их слова. Серьезное заявление, не находите? СИ






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii
ЖАНР: shooter.first-person.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision Blizzard
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games (PC)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб» (PS3, X360, Wii)
РАЗРАБОТЧИК: Treyarch
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 (co-op), неизвестно (mutiplayer)
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года, Европа
ОНЛАЙН: www.callofduty.com




Автор:
Максим «bw» Поздеев
bw@gameland.ru


1


2


3

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

ОГНЕМЕТ КАК ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА.

Нет ничего более сложного, чем попытка повторить единожды достигнутый превосходный результат. После выхода свежей, интересной и со всех сторон замечательной Call of Duty 4: Modern Warfare игроки ждут, что ее продолжение окажется ничуть не менее захватывающим. И студии Treyarch, которая должна будет такой результат обеспечить, можно только посочувствовать: повторить подвиг Infinity Ward, делавшей CoD4, будет ой как непросто. Впрочем, все необходимое для этого у них есть: на разработку пятой части Call of Duty выделено два года, что, как известно, гораздо лучше, чем один. Кроме того, Treyarch достался в наследство движок, использовавшийся в Modern Warfare. А вот чего им не досталось, так это того же сеттинга. Современные антитеррористические реалии, так удачно использованные в CoD4, в пятой части отброшены и забыты – сериал вновь возвращается на пыльные и залитые кровью поля сражений Второй мировой. На этот раз в качестве театра военных действий выбрана не только Европа: игрокам предстоит как прорываться к Берлину вместе с русской армией, так и поддерживать американские войска в их битве с японцами в Тихом океане. Если с Красной армией и немцами все более-менее ясно, то перспектива побывать в шкуре американских морпехов и пережить самые сложные военные операции, которые им приходилось предпринимать в ходе Второй мировой, вызывает у публики куда больший интерес – в тихоокеанских джунглях фанаты Call of Duty еще не воевали.

Особенности противостояния с коварными, беспощадными, воспитанными на «Бусидо» и всегда готовыми к смерти азиатами будут старательно обыгрываться в World at War. Как отмечает глава студии Treyarch Марк Ламия, японцы сильно отличались от немцев в плане того, как именно они сражались. Тактику, которую они применяли, сейчас называют термином «партизанская война». В игре нас ожидают засады, неожиданные нападения, сваливающиеся прямо на голову из самых неожиданных мест японские солдаты, засевшие на деревьях снайперы, которых хлебом не корми – дай ранить одного морпеха, чтобы его товарищи бросились на выручку и подставились под пули… В общем, добро пожаловать в мир, где вас преследует постоянное ощущение опасности.

Как раз на этом в Treyarch и намерены сыграть: благоразумный игрок не станет носиться как угорелый, если знает, что за каждым кустом и на каждой пальме может прятаться нехороший и крайне агрессивный азиат. А значит, в World at War не будет места для доморощенных супергероев и битв в стиле «Я Джон Рэмбо и сейчас вы все умрете мучительной смертью». В то же время это не означает, что Call of Duty 5 лишится той интенсивности действия, которая так всем понравилась в Modern Warfare. Если уж началась битва, то это будет не скучный обмен выстрелами, а полноценная суматошная бойня: кто-то сцепился в рукопашной, все вокруг полыхает, взрываются гранаты, вопят люди, все друг в друга стреляют и веселятся.

Дизайн уровней должен воплотить желание Treyarch дать игрокам немного свободы. Благодаря этому ожидается, что World at War будет чуть менее похожа на линейное продвижение по рельсам, ведущим в светлое будущее. Разумеется, о каких-то глобальных вещах





Многопользовательский режим Call of Duty 4 был, без оговорок, замечателен – игра до сих пор остается одной из любимых сетевых забав для владельцев Xbox 360 и PlayStation 3. И в этом аспекте Treyarch не имеет права на ошибку: если World at War в Сети будет смотреться (и играться) хуже предшественницы, то все остальное уже без разницы – ее обязательно растопчут как критики, так и игроки.

Понимая это, разработчики весьма бережно обходятся с наследием CoD4. Ее многопользовательская часть перекочует в новую игру с минимумом изменений: по-прежнему будет возможность создавать собственные классы персонажей, накапливать очки опыта и обретать новые способности.

Но не обойдется и без новинок. К примеру, в World at War ожидаются различные средства передвижения, для которых создаются отдельные карты и игровые режимы. Кроме того, игру можно будет проходить в кооперативном режиме (до четырех игроков по сети и вдвоем на одной консоли). При этом уровень сложности примется автоматически подстраиваться под вашу команду в зависимости от того, сколько человек играет и каков их уровень опыта.







1 Что может быть лучше, чем свисающий с пальмы обгоревший труп врага? Правильно, ничего. Но когда сядете играть в World at War, детей от экрана телевизора все-таки уберите.

2 Война – это ад, и все графические мощности World at War будут направлены на то, чтобы игрок ни на секунду об этом не забывал.

3 Некоторые особо ушлые враги смогут летать аки птицы. Скажем по секрету: им это не поможет.

4 Японские снайперы сидят на пальмах целыми днями, выжидая удобный момент. Чтобы не свалиться с дерева, скажем, во сне, они благоразумно привязывают себя к нему веревкой.

5 Предмет особой гордости разработчиков – огнемет. С его помощью очень здорово жечь траву, в которой уже наверняка затаились коварные японцы.

Нас ожидает брутальное действо, в котором найдется место и живым «факелам», и плавающим в воде трупам и рекам крови.

речи не идет, но в отдельных ситуациях (скажем, при штурме каких-то укреплений или деревни) у игроков будет возможность выбрать, каким путем подойти к объекту и с какой стороны нападать. Еще одно изменение по сравнению с предыдущими частями сериала коснется того, что именно будет твориться на экране. Разработчики обещают не кормить нас ухоженными, обезжиренными и продезинфицированными «открытками» Второй мировой. Вместо чистой и аккуратненькой войнушки – злое и брутальное действо, где найдется место и живым «факелам» (результат действия огнемета), и плавающим в воде трупам и рекам крови.

Предыдущая часть Call of Duty, к которой приложила руку Treyarch – третья – была создана всего за один год. В случае с World at War этот срок увеличен вдвое: разработчики получили в свое распоряжение движок Call of Duty 4: Modern Warfare за год до того, как эта игра поступила в продажу. Столь значительный бонус позволил им не только сосредоточить свое внимание на проработке игрового процесса, но и потрудиться над технической частью. Движок, который обеспечил предыдущей части CoD звание одной из самых красивых игр 2007-го года, хорош сам по себе, а от его доработанной версии мы вправе ожидать еще более высоких результатов.

И они, судя по всему, ждать себя не заставят. Интерес в техническом плане вызывает не столько графика, сколько применение физики в игровых обстоятельствах. Скажем, будучи запертым в каком-то помещении, игрок, вместо того чтобы начинать молиться, будет способен проделать специально для себя выход – некоторые части зданий в игре разрушаемы. Своевременным выстрелом можно перебить веревку и активировать одну из множества ловушек, что станет неприятным сюрпризом для кого-то из тех, кто эти самые ловушки ставил. А если взяться рассказывать о маленьких визуальных радостях, вроде чудных эффектов от взрыва гранат в воде, придется потратить еще пару драгоценных журнальных страниц.

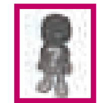
Хотя многие игроки, не стесняясь в выражениях, говорили о том, что лучше бы оставить Call of Duty в руках Infinity Ward вместо того, чтобы вновь привлекать к работам Treyarch, разработчики уверены и в себе, и в поклонниках сериала. И на это у них есть все основания: помимо уже упоминавшейся выше Call of Duty 3 эта команда работала над United Offensive (дополнением к первой части игры) и консольной Call of Duty: Big Red One. Приобретенный за минувшие годы опыт, мощный движок, достаточное количество свежих идей и вера в свои силы – вполне подходящий плацдарм для создания достойной игры. И кто знает, может, уже в начале следующего года именно World at War станет новым стандартом и примером для всех разработчиков игр «по мотивам» Второй мировой. СИ





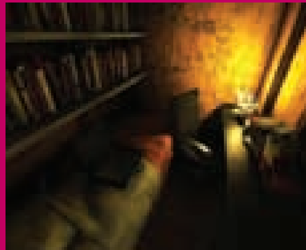


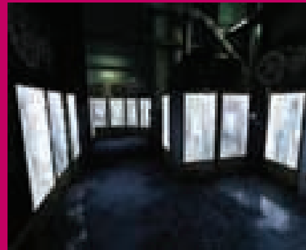
ИНФОРМАЦИЯ
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure.first-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Got Game
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
- РАЗРАБОТЧИК: White Birds
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ДАТА ВЫХОДА: 2008 год
- ОНЛАЙН: www.whitebirdsproductions.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Если не удалось найти комиксы Nikopol Trilogy – поищите фильм Immortel (Ad Vitam) 2004 года, снятый самим Энки Билалем. В российском прокате картина шла под названием «Бессмертные: Война миров». Конечно, получилась она весьма спорной, зато, посмотрев ее, вы хотя бы поймете, какова фабула будущей игры – пусть сюжет фильма и отличается от оригинального повествования, но все-таки основан на первых двух историях трилогии.











1 Иногда обдумывать дальнейшие действия придется за считанные секунды: замешкаетесь – и противники отправят вас на тот свет. Впрочем, подобных ситуаций в игре вряд ли окажется много – не FPS все-таки.

2 В игре от первого лица одно плохо – слишком заметны огрехи графики. И пока что создатели Nikopol их даже не скрывают.

3 Сокаль никогда не делал ярких и красочных игр – в каждом его творении преобладают все оттенки коричневого и серого. Плохо ли это? Вряд ли – хотя бы с атмосферой у этих игр всегда все в порядке.

NIKOPOL: SECRETS OF THE IMMORTALS

ИЩИТЕ ВДОХНОВЕНИЕ В КОМИКСАХ.

Будем откровенны: Бенуа Сокаль, трудясь в игровой индустрии, успел создать всего лишь один настоящий хит – Syberia. Дальше было только хуже. Вторая часть рассказа о несуществующих безумных механизмах, унылых мамонтах и непоседе Кейт Уокер вышла еще более сумасбродной, размыв тонкую грань между вкусом и безвкусицей. Неудивительно, что игра пришлась по душе гораздо меньшему количеству геймеров – при всей недосказанности, история первой Syberia оказалась вполне законченной. Можно, даже нужно было обойтись без продолжения. С тех пор мы каждый раз ждем очередной Syberia, а получаем, в лучшем случае, Sinking Island. В худшем – Paradise. Не меняется одно – всякий раз вплоть до самого релиза нам предоставляют лишь минимум информации. Что же, тем интереснее: сколько бы подробностей о новом проекте ни сообщал Сокаль, мы никогда не можем быть уверены в том, насколько хорошим или плохим окажется его следующее творение.

На этот раз Бенуа и White Birds черпали идеи из графических новелл талантливого художника и режиссера Энки Билаля (Enki Bilal). Пока что решено взяться только за Nikopol Trilogy, но и такой шаг довольно ответственен: ведь именно эти комиксы считаются одними из лучших творений Энки и являются наиболее известными его работами – как во Франции, так и за ее пределами. Нужно отметить, что события в Nikopol Trilogy развернутся именно в родной стране Сокаля и Билаля, а рассказ пойдет о недалеком будущем Парижа, где у власти жесткая диктатура, благодаря которой богатые и бедные разделены стенами. Все меняется, когда однажды над городом зависает таинственная пирамида, в которой находятся древние египетские боги, требующие от человеческой расы топлива для своего странного средства передвижения.

В игре нам предстоит управлять сыном Алкида Никополя, который и был главным героем новелл. Никополь должен найти пропавшего отца, разобраться в интригах политиков и понять истинные планы древних божков. Отдельно хочется отметить такую подробность: Secrets of the Immortals – игра от первого лица, а ведь к такой перспективе Бенуа Сокаль обращался лишь единожды, в самом начале геймдизайнерской карьеры. Напомним, что это была Amerzone: The Explorer's Legacy (единственная игра Сокаля, которую мы еще не успели упомянуть в этом материале), полюбившаяся многим настоящим поклонникам квестов, но довольно прохладно встреченная критиками и подавляющим большинством игроков. Не рискует ли Nikopol также оказаться уделом избранных? Если не получится взять качеством, то White Birds смогут победить количеством: ведь Nikopol выйдет еще и в версии для мобильных телефонов (разумеется, тех, где есть возможность запуска Java-приложений). И это как минимум – не исключено и появление на других платформах. Каких именно? Можно задуматься, например, о Nintendo DS – в скором времени любителям этой консоли предложат испробовать Syberia и Paradise, так что портирование вполне вероятно. А можно об Xbox Live, где на данный момент заметно не хватает квестов. Однако о приставках говорить пока что слишком рано – для начала лучше дождемся релиза PC-версии. СИ

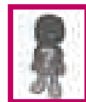



1


2

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.real-time.fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: EA Phenomic
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 12
- ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года
- ОНЛАЙН: www.BattleForge.com



Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
morgul@gameland.ru

Назвать EA Phenomic первопроходцем в области смешения ККИ и онлайновых стратегий все-таки нельзя. Есть много общего у BattleForge с независимой разработкой Saga (в последней, правда, гораздо больше внимания уделяется экономике). Да и отечественные «Демиурги» сразу приходят на ум (пусть даже с коллекционным элементом в них не сложилось).




3


4

1 Эта здоровенная зверюга с легкостью проломит стену или затопчет два-три отряда обычных солдат. А потом еще и добавки попросит. Зато, если мы ее победим, то получим ее карту.

2 Вызывать новые войска можно не абы где, а либо на своей территории, либо рядом с другими дружественными отрядами. «Саммон в тыл» так просто провести не получится – если, конечно, для него не будет специальной карты.

3 Вот прилетел огненный шарик. Урона он наносит немало, так что «красные» колоды с преобладанием заклинаний вам обязательно встретятся.

4 Рас в игре четыре. «Красные» предпочитают наступательный бой и огненные заклинания, а «синие» – оборонительный и ледяные. Информации о «зеленых» (природных) и «фиолетовых» (нежити) колодах пока маловато.

BATTLEFORGE

КАРТЫ, МАНА, НЕТ СТОЛА.

Еще каких-то лет пять-шесть назад разработчики не слишком-то любили выходить за рамки традиционных жанров, предпочитая творческому поиску стандартизацию. Но времена меняются, и на рынке появляется все больше коктейлей – от привычных RTS/RPG до экзотических FPS/RTS. Впрочем, студии EA Phenomic (раньше звавшейся просто Phenomic) не привыкать к роли бармена, умело орудующего шейкером. В конце концов, на счету именно этой команды обе части SpellForce, одной из лучших «ролевых стратегий» XXI века. Ну а пока вопрос о появлении SpellForce 3 отложен в долгий ящик, на первый план выходит BattleForge – очередной эксперимент команды, помесь коллекционной карточной игры (ККИ) и RTS.

Основа любой ККИ – специальные карты (не путать с обычными игральными!) и правила, описывающие их взаимодействие. Не менее важно и само коллекционирование (истовые фанаты частенько готовы отдать что угодно за редкую карточку). Так вот, нечто подобное предложат нам и в BattleForge, только побеждать оппонентов придется не за игровым столом, а в режиме реального времени, обводя войска рамочкой и бросая их в атаку.

Причем же тут карточки? Очень просто – локации делятся на зоны, захватив которые, вы получите «прибавку» к скорости роста маны (единственного здешнего ресурса). Чем больше ее накопите, тем мощнее существа, которые пойдут в бой. Начнете с каких-нибудь копейщиков, а в конце концов вам будет по плечу даже вызов страшнейшего чудовища – Джаггернаута, сносящего всех и вся. Вот только на поле Джаггернаут выходит не из привычных бараков, а после розыгрыша карты с его изображением, находящейся в колоде. Итак, перед нами встает задача – найти/выменять/купить карточку с нужным существом. Затем надо отыскать для этого самого существа, скажем того же Джаггернаута, местечко в колоде, но количество карт-то ограничено – не больше двадцати. А если ради такого случая придется выбросить любимый огненный шар, без которого вы как без рук? Выбор будет нелегким… Зато время, потраченное на сбор колоды, легко наверстать благодаря скоротечности партий – в игре отсутствует сбор ресурсов и строительство баз. Да, тут есть несколько зданий, но все они относятся к категории «стены/башни». О лесопилках же или фермах лучше сразу забыть – экономика здесь в зачаточном состоянии.

Пожалуй, не упомянули мы только об одном – без подключения к Интернету BattleForge вы не увидите ни при каком раскладе (даже обучающая кампания потребует выхода во Всемирную паутину). Ключевая роль принадлежит совместному прохождению и битвам с другими геймерами, а не синглу. Причем комфортно чувствовать себя в BattleForge можно будет и не вкладывая настоящие деньги (конечно, если не считать таковыми плату за клиент игры), а покупая все необходимое за виртуальную валюту, зарабатываемую победами. Смущает пока лишь фраза «мы совершим революцию в жанре» с упорством, достойным лучшего применения, повторяемая разработчиками. Сколько раз в истории индустрии подобные заявления оказывались лишь пустыми обещаниями – не счесть. Но были ведь и исключения – вдруг перед нами одно из них? СИ

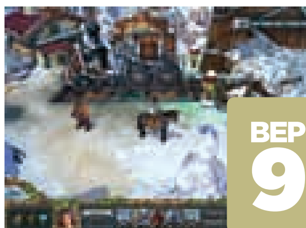
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

King's Bounty. Легенда о рыцаре

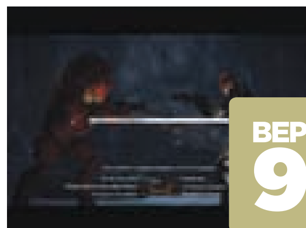


ВЕРДИКТ 9.0

Новые грани здешнего мира открываются в каждом новом квесте, в каждом диалоге. И хочется бежать все дальше и дальше, даже жаль, что рано или поздно волшебная сказка о настоящем герое закончится. Год-полтора «Легенду» вспоминать будут точно.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy/role-playing.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari/Nobilis
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»
РАЗРАБОТЧИК: Katauri Interactive

Mass Effect

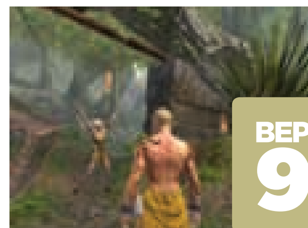


ВЕРДИКТ 9.0

«Гибрид полицейского и ведьмака» наконец добрался до персоналок. Хотя адаптированное управление более удобным не назовешь, да и графика стала лучше лишь технически, а не эстетически, магия, (простите, «биотические способности») оригинала передалась и порту.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: role-playing.pc-style.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК: BioWare/Demiurge

Age of Conan: Hyborian Adventures



ВЕРДИКТ 9.0

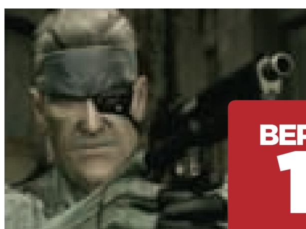
Весна 2008 года войдет в историю рождением самой кровавой и реалистичной MMORPG. Даже если вы ненавидите PvP, являетесь неисправимым фанатом WoW и жить не можете без эльфов, есть большая вероятность, что творение Funcom не оставит вас равнодушным.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: role-playing.MMO.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»
РАЗРАБОТЧИК: Funcom

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	King's Bounty. Легенда о рыцаре	PC	strategy/role-playing.fantasy	Андрей Окушко	№09(258)
2	Mass Effect	PC, Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
2	Age of Conan: Hyborian Adventures	PC	role-playing.MMO.fantasy	Evilmind, Степан Чечулин	№12(261)
4	Race Driver: Grid	PC, PS3, Xbox 360	racing.simulation/arcade	The Stig	№13(262)
5	Typrop	PC	action.survival	Ашот Ахвердян	№09(258)
6	GalCiv 2. Twilight of the Arnor	PC	strategy.turn-based.sci-fi	Алексей Арбатский	№14(263)
7	WH40K: Dawn of War – Soulstorm	PC	strategy.real-time.sci-fi	Андрей Окушко	№08(257)
8	Assassin's Creed Director's Cut	PC	action.freeplay	Степан Чечулин	№09(258)
9	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	PC	strategy.real-time.sci-fi	Константин Говорун	№04(253)
10	Sledgehammer	PC	racing.car_combat	Степан Чечулин	№11(260)

ПРИСТАВКИ

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



ВЕРДИКТ 10

Не ждите старого MGS в новом поколении. Это новая игра, другой интерактивный фильм, особенный многопользовательский шутер. За что бы ни брались авторы MGS, они умудряются быть в числе лучших в мире и при этом всегда найдут способ удивить и восхитить игрока.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
ЖАНР: action-adventure.stealth
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Kojima Productions

The World Ends With You

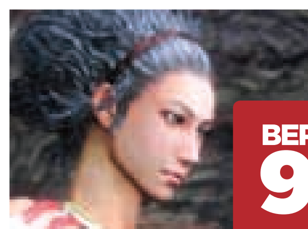


ВЕРДИКТ 10

The World Ends With You – игра абсолютно, на все сто процентов, японская – но не надо быть японцем, чтобы ее понять. К счастью – потому что теперь и каждый из нас может познакомиться с этой феноменальной ролевой игрой, поистине не имеющей аналогов.

ПЛАТФОРМА: DS
ЖАНР: role-playing.action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1C»
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix, Jupiter

Lost Odyssey



ВЕРДИКТ 9.0

Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правильной» JRPG. Такой, чтобы дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж – то обязательно личность, чтоб сюжет не отпускал до самого финала, а музыку написал Нобуо Уэмацу. Дождались!

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Mistwalker

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Metal Gear Solid 4	PS3	action-adventure.stealth	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Константин Говорун	№14(263)
2	The World Ends with You	DS	role-playing.action/RPG	Сергей Цилюрик	№13(262)
3	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	№06(255)
4	Super Smash Bros. Brawl	Wii	fighting.4x4	Сергей Цилюрик	№14(263)
5	Grand Theft Auto IV	Xbox 360, PS3	action-adventure.freeplay	Алексей Бутрин, Александр Каныгин	№10(259)
6	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action.third-person.slasher	Наталья Одинцова, Red Cat	№04(253)
7	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing.arcade.freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
8	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig, Евгений Закиров	№09(258)
9	Army of Two	PS3, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, Артем Шорохов	№08(257)
10	Ninja Gaiden: Dragon Sword	DS	action.slasher	Red Cat	№13(262)

Слова коммандос

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун

wren@gameland.ru



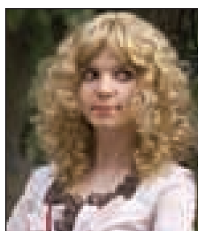
СТАТУС:
Добрый Врен

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
UEFA Euro 2008

Судя по блогам, после нашей рецензии на Crisis Core фанатки Final Fantasy VII дружными рядами пошли в магазин за PSP (вернее, девушки попросили бойфрендов купить в подарок PSP). А еще мы им подарили много-много радости нашим номером с Crisis Core. Теперь они счастливы. И это... нет, это не прекрасно. Это нормально. Еще наблюдение: успел пообщаться с пятью людьми, прошедшими MGS4. И у каждого какое-то совершенно свое впечатление о геймплее. Как будто пять игр разных смотрели.

Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Granado Espada
Apollo Justice

Встретившись лицом к лицу с руководителем и продюсером DMC 4, я задала им в первую очередь два наболевших вопроса: с какого перепугу нас заставили трижды убивать одних и тех же боссов и почему Кирие совсем не умеет драться. После этого два часа прошли в бурных обсуждениях самой игры и Данте во всевозможных инкарнациях: Данте из романов, Данте из аниме, Данте из DMC 3... Верите ли, я даже вступилась за Нерона! Впрочем, подробности – в ближайших выпусках «СИ».

Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



СТАТУС:
Кибернинздя-отпускник

ПРОШЕЛ:
Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots

Странная штука этот ваш MGS. Недостатков – пруд пруди, но этими «недостатками» любая другая игра могла бы гордиться. Выходит, то, что у других почитается минусом, в умелых руках обращается в плюс?.. Взять хотя бы картинку. Умело подсовывая вылизанные до кадра ролики на движке, хитрый Кодзима на раз заставляет вас думать, что эта-кая красота – и есть «классная графика». Меж тем в самой игре (там, где действительно можно играть) мало что изменилось со времен Snake Eater.

Илья Ченцов

chen@gameland.ru



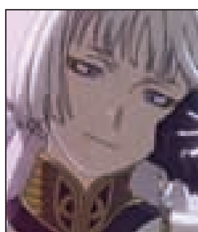
СТАТУС:
клонк-редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Clonk Endeavour
Agni

Если в игре необыкновенные возможности сочетаются с фантастически неудобным управлением, мозг откровенно клинит – бросишь играть, а через минуту руки опять тянутся к заветной иконке. Сериал Clonk (clonk.de) – на первый взгляд типичная немецкая стратегия, только с видом сбоку. Немного похоже на Settlers, немного – на Lemmings. Однако не все нам домики строить. Сценарии тут очень разнообразные – есть даже спасение принцессы от злого колдуна.

Сергей Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС:
Все еще тактический гений

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Fire Emblem: Genealogy of the Holy War, FFTA2

Безумная череда весенних командировок не отбила тягу к путешествиям: отправляюсь колесить по северу нашей дорогой России. Alone in the Dark уже пройдена, больше интересных релизов на «большие» консоли в ближайшее время не предвидится, а в поездке как раз ознакомлюсь со второй FFTA и четвертой Fire Emblem. Обзора последней, конечно, в «СИ» не будет, но вот о FFTA2 я по приезде обязательно расскажу...

Евгений Закиров

zakirov@gameland.ru



СТАТУС:
Devil summoner

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Ninja Gaiden II

Если на несколько минут оторваться от танцующей девчушки в MGS4 (надо найти в iPod'е песню Oshii Two-Han Seikatsu, нажать Start, смотреть в левый нижний угол) и взглянуть на свежую порцию скриншотов Persona 4, то... можно увидеть Тихиро. Из Persona 3. А за Тихиро – школу. Из P3. И еще много других локаций. Из P3. А также лису по имени Лиса (в украшенном сердечками слюнявчике). Фансервис? Или все-таки халтура?

Александр Солярский

solyarskyi@gameland.ru



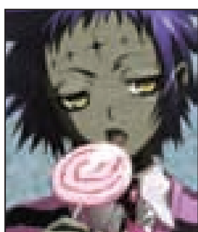
СТАТУС:
Сын Спарды

ПРОХОДИТ ЗАНОВО:
Devil May Cry 4

Что ни день, то маленькая трагедия. Зря я потирал руки в предвкушении всех тех прелестей, которые дарит прохождение DMC 4 на сложности Dante must die. Наблюдая финальные титры впервые, я и не подозревал, какое огорчение меня ждет. Оказалось, мне не суждено увидеть последний уровень сложности до тех пор, пока игра не будет пройдена на Son of Sparda... Ну что же, утрем скупую слезу и вперед, на очередное покорение игры!

Денис «SpaceMan» Никишин

spaceman@gameland.ru



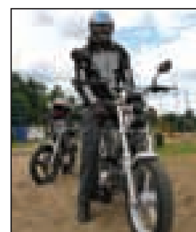
СТАТУС:
Директор всех ниндзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
FF XII: Revenant Wings

DMC 4, по моему мнению, – это, как говорят наши читатели, провал года. При наличии таких двух шикарных женщин, как Леди и Триш, сюжет елозит вокруг каких-то совершенно невменяемых вещей и нового, непонятно кому нужного, героя. Впечатление портит и совершенно безнравственный «бэгтрэкинг». Мы еще можем простить перепрохождение всех уровней по второму разу, но троекратное убивание каждого босса игры... Это, по их мнению, фан?

Юрий Левандовский

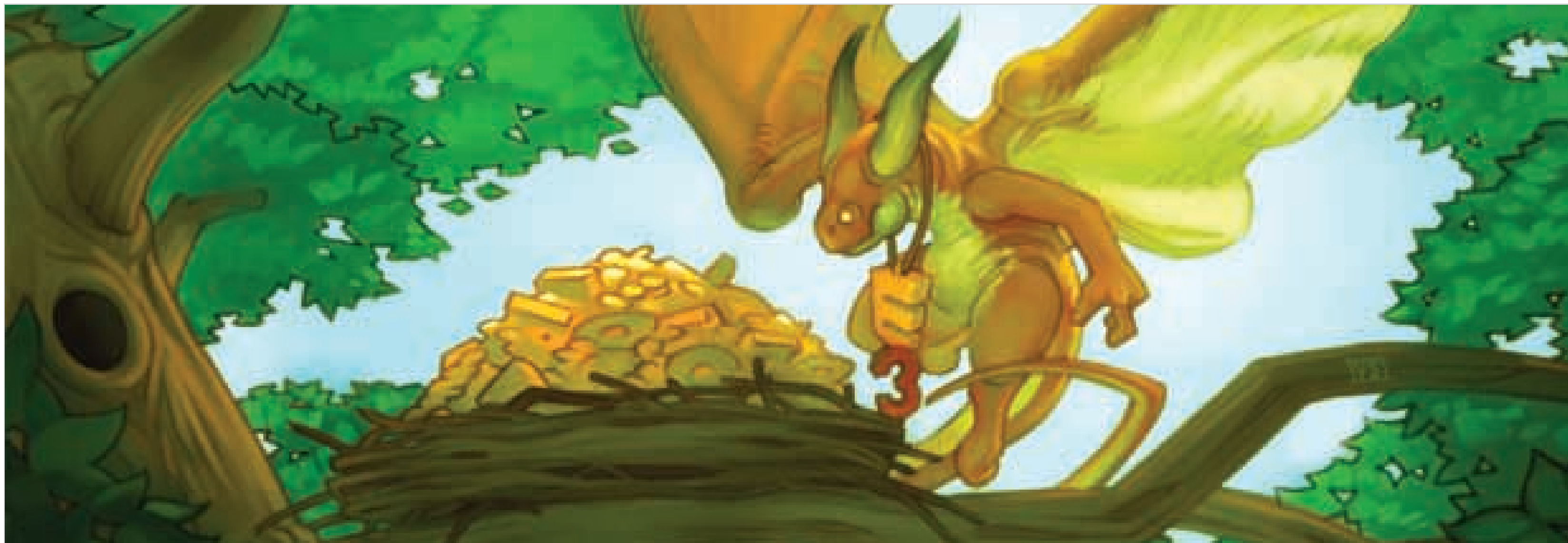
voron@gameland.ru



СТАТУС:
Оператор «Звезды Смерти»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Top Spin 3,
Battlefield:Bad Company

В то время как весь мир подвержен болезни под названием MGS4, я преспокойно поигрываю ракеткой да постреливаю в стенки из подствольника. Хотя MGS4 – это уже второй после Gran Turismo 5 Prologue повод заиметь консоль от Sony. Жаль, что покупка PS3 влечет за собой покупку и нового монитора... А пока – гуляем, ездим на мотоцикле и потихоньку копим деньги, чтобы сырыми осенними вечерами неспеша пройти «четвертую часть».





Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ КАВАЙ!



В СЕРЕДИНЕ ИЮНЯ Я ВПЕРВЫЕ ЗА ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ПОСЕТИЛ МЕРОПРИЯТИЕ ПОКЛОННИКОВ АНИМЕ – ФЕСТИВАЛЬ «ТЯ-НО-Ю». ЗАЧЕМ?

Время от времени новые читатели «Страны Игр» задают вопросы: зачем нам рубрика об аниме и почему мы пропагандируем японскую культуру, а не родную, российскую? Ответ на первый очевиден. Немалая часть видеоигр (как минимум, четверть) создавалась под сильным влиянием аниме. Без знакомства с «китайскими порнографическими мультиками» невозможно оценить по достоинству Final Fantasy, Metal Gear Solid, Tekken и Devil May Cry. Наша рубрика «Банзай», репортажи с аниме-фестивалей и заметки о Японии помогают читателям погрузиться в нужный культурный контекст. Чуть сложнее со вторым.

Несколько лет назад – кажется, в 2003 году – я умудрился не только попасть на питерский фестиваль «Манифест», но и затащить на него бывшую однокурсницу. Играми она в свое время увлекалась – мы вдвоем с упоением играли в Beasts and Bumpkins – а вот к аниме относилась очень скептически. Фестиваль ей, разумеется, не понравился – фальшивое пение караокеров и неумелая игра в косплейных сценках не соответствовали ее представлению о прекрасном. Вердиктом стал более чем сомнительный комплимент: «Ну, лучше вот таким заниматься, чем в подъезде колоться». Тогда я очень обиделся – ну как же так, настоящая живая русская девочка поет волшебную песню из Final Fantasy на японском, а это кому-то не нравится. Сейчас понимаю, что это все-таки был комплимент.

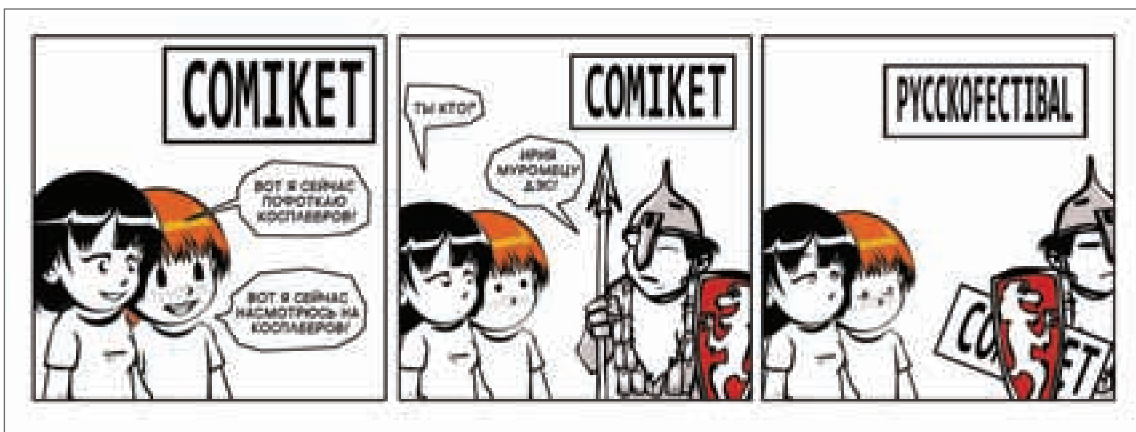
Забавное наблюдение: чуть ли не каждая девочка, увлекающаяся аниме, умеет и хочет рисовать. Кто-то – хуже, кто-то – лучше, но все, по крайней мере, очень стараются. Отсюда – и бурный интерес к нашему художественному конкурсу, и тысячи рисунков (и фанарт, и оригинальный арт) в блогах российских анимешных девочек.

Желающих заниматься косплеем (то бишь, переодеваться в любимых персонажей) куда меньше – многие боятся выступать перед большой аудиторией – но зато и погружение в фанатское движение глубже. Нужно сшить своими руками (или, если бюджет позволяет, заказать в ателье) костюм, максимально соответствующий оригиналу, собрать команду единомышленников, прописать сценарий, миллион раз отрепетировать выступление, научиться отыгрывать роль в любых ситуациях (например, на фотосессии). И если я, например, всего однажды отважился на такой эксперимент (да и то с подачи любимой женщины), то многие стараются придумать новый костюм или сценку к каждому крупному фестивалю. И так из года в год. Сейчас российский косплей – субкультура внутри субкультуры, со своими традициями и трендами, героями и отцами-основателями.

На «Тя-но-ю» я сидел рядом с членами жюри – солисткой группы «Мура-ками» и представителями клубов любителей японской анимации России и стран СНГ. Они сосредоточенно смотрели на аудиторию и выступающих, напоминая в этот момент девочек-старост из анимешных школьных мелодрам. Для них фэндом – это очень серьезно. Это важная часть жизни. И, наблюдая за фестивалем, я вдруг понял, что это и вправду серьезно. Мальчики и девочки потерянного поколения, бездуховные пожиратели пива, попкорна и голливудских боевиков, сами, без чьей-либо подсказки, учатся рисовать и играть на сцене. Фестиваль «Тя-но-ю» без какой-либо рекламы и без чьей-либо серьезной финансовой поддержки собрал тысячи человек из России, Белоруссии и с Украины в концертном зале в центре Москвы. Зрители терпеливо смотрели программу, растянувшуюся на девять часов. И они непременно придут на следующий «Тя-но-ю» и приведут друзей.

А как же патриотизм? Как же пропаганда собственной культуры? Вот скажите честно, вам когда-либо могло прийти в голову нацепить национальный русский костюм и распевать частушки? Или пройтись в кокошнике по улице? Можно сколько угодно критиковать Голливуд за карикатурных русских персонажей в фильмах (водка, балалайка, «Калинка»), но мы и сами не слишком-то уважительно относимся к традиционным русским костюмам, еде, развлечениям. Суворов, Глинка, «честь имею», имперская Россия и Великая Отечественная – это одно, а кокошник и частушки – совсем другое. Семьдесят лет Советской Власти и двадцать лет демократического разгула вытравили у нас серьезное отношение к собственной традиционной бытовой культуре; поэтому реконструкция битвы при Бородино энтузиастами у нас возможна, а массовое увлечение русскими народными песнями – нет. Жители японских мегаполисов при всем своем космополитизме время от времени надевают кимоно, в кимоно ходят персонажи аниме-сериалов, игр и фильмов, у нас подобное попросту невозможно. Патриотизм в России – это слова и, если повезет, поступки, а не внешний вид. Анимационные ленты, вроде того же «Ильи Муромца», вряд ли изменят тенденцию. Да это, быть может, и не требуется – лишь бы со словами и поступками все было в порядке. Любите Родину, читайте русских классиков, смотрите фильмы Тарковского, время от времени заглядывайте в Русский музей и Третьяковку, и тогда без кокошника можно прекрасно обойтись.

Меж тем тяжелое увлечение аниме и видеоиграми – чтобы с рисунками, косплеем, полуподпольными курсами японского, самопальными переводами на русский – отлично вытесняет другие, более вредные и пустые способы проводить свободное время. В том числе и упомянутое «колоться в подъезде». Так уж вышло, что японская массовая культура очень легко экспортируется в другие страны и поощряет тамошнюю молодежь заниматься творчеством, думать головой, находить новых друзей, ездить по стране и, в конечном итоге, интереснее и разнообразнее жить. Организаторы фестивалей тренируют менеджерские навыки, анимешные девочки устраиваются работать иллюстраторами в приличные издательства, караокерши выпускают собственные альбомы в Японии. Что же касается фальшивого пения и неумелой игры, то и здесь бывают исключения. На том далеком «Манифесте» меня поразил феерический спектакль по Sakura Taisen – с сюжетом, актами и всем таким прочим (увы, подруга к тому времени уже не выдержала и убежала), на «Тя-но-ю» – по Code Geass. Уверен, это не последний сюрприз.





Яна Сугак
kairai@pisem.net

PROXY GAME

ВЫХОД MGS4 ОБНАЖИЛ СТАРЫЕ, КАК ИНДУСТРИЯ, ПРОБЛЕМЫ. ГЕЙМЕРЫ СЛИШКОМ МАЛО ЧИТАЮТ ХОРОШИЕ КНИЖКИ И СМОТРЯТ ПРАВИЛЬНОЕ КИНО, ЧТОБЫ УМЕТЬ ОЦЕНИВАТЬ ПО ДОСТОИНСТВУ ИГРЫ.

Сюжет и персонажи выставляются главным достоинством MGS, Кодзима объявляется гениальным творцом, единственным разработчиком, понимающим, что игры – это настоящий вид искусства. Это фанаты с блеском в глазах. Либо – так тоже бывает – игру называют театром абсурда, дотошно перечисляя штампы, отсутствие логики в поведении персонажей и сюжетные дыры. Это зануды-скептики. И те и другие сходятся в одном – к игре, на их взгляд, надо относиться серьезно.

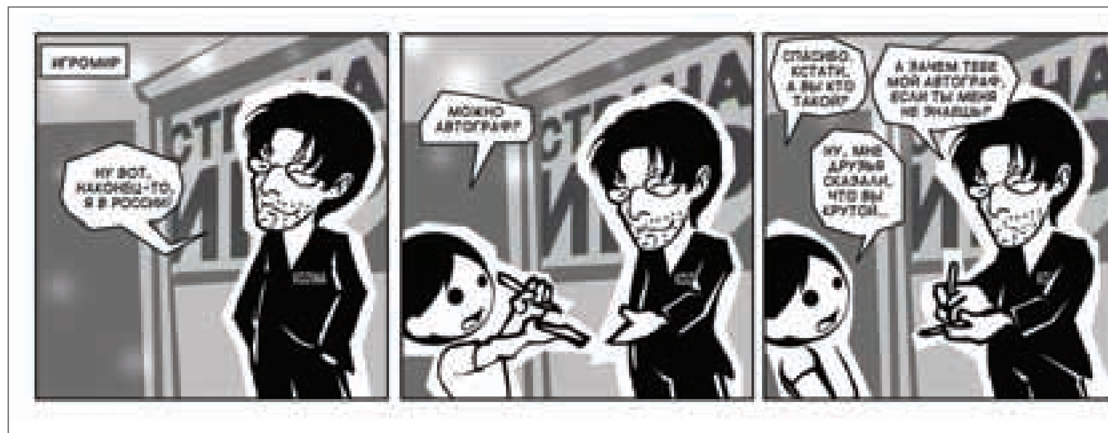
В игровой индустрии слишком много серьезного, взрослого, скучного. Каждый второй притворяется тем, кем на самом деле не является, и хорошо если он не выглядит при этом полным идиотом. Подростковые журналы на полном серьезе публикуют финансовые отчеты Sony и Microsoft. Отделы маркетинга выбивают взрослые, голливудские бюджеты на настоящую рекламу на всамделишнем (читай, не интернет-) телевидении. Правозащитники топают ногами – в Resident Evil 5, оказывается, присутствует расовая дискриминация. Колумнисты «СИ» на полном серьезе изучают сюжет King's Bounty – лучшей игры для PC этого года – и оценивают его по меркам фэнтезийных эпиков. Издания о современных городских развлечениях пытаются выпрыгнуть из штанов в поисках подходящего формата текстов об играх. Лидеры национальной индустрии, весь годовой оборот которой меньше, чем продажи одной только игры Sonic & Mario at the Olympic Games японского издательства Sega Sammy, устраивают настоящие круглые столы и выставки, где обсуждают проблемы рынка и показывают новые проекты. Читатели журналов с трепетом относятся к оценкам рецензентов. Готовы рвать и метать, когда те их не устраивают.

Хидео Кодзима – один из немногих людей, понимающих, что такое игры. Это анти-работа, анти-жизнь, набор условностей, позволяющий расслабиться и получить удовольствие, – не больше и не меньше. Кодзима никогда не относился к играм серьезно. Именно в этом и заключается секрет его успеха. Когда появляются слова «реализм», «физика», «нелинейность», как объективные достоинства игры, можно сразу ее хоронить. Для Кодзимы физика – это физика катящейся дырявой бочки со Снейком, нелинейность – прохождение игры за Снейка с головой Raging Beauty, а реализм – краска на лице Акибы после сеанса искусственного дыхания для Мерил. С годами меняется характер игровых условностей. Раньше красный и синий пиксель стреляли друг в друга зелеными – космический бой. Сейчас Снейк меняет цвет камуфляжа – стоящий в трех шагах солдат притворяется, будто его не видит. Разница в том, что раньше наше воображение достраивало красивую трехмерную картинку космического боя. Теперь все сложнее. Мы смотрим на индикатор скрытности, где значится цифра 85%, и представляем себе Снейка, слившегося с пейзажем до почти полной незаметности. Мы притворяемся, что нам жизненно необходимо ползать по земле пол-игры. Хотя сторонний наблюдатель может разрушить идиллию, ненароком заметив, что поджарая задница шпиона с экрана никуда не девается. Завопить, что король голый, а всю игру можно пройти с автоматом наперевес, игнорируя стелс. Да, это так. И поэтому Metal Gear Solid – игра с душой. Игра из времен, когда трава была зеленее. А реалистичные и нелинейные конкуренты – нет.

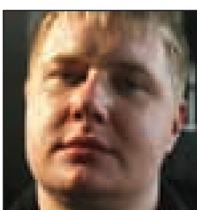
Metal Gear Solid – игра, которая осознает себя игрой, а ее создатель умеет смеяться над собой и над нами. Перевод одних условностей в другие – любимое занятие Кодзимы. Почему Снейку в любое время доступен внутриигровой магазин? Как шпион таскает с собой двадцать пулеметов? За него пашет маленький робот Metal Gear Mk II. Он хранит весь инвентарь. Он подает обоймы Снейку. Он мгновенно бегает в магазин за новыми патронами. Взамен одной логической неувязки, к которой мы уже привыкли, Кодзима предложил нам десять новых, незнакомых. Геймдизайнер срубил гидре игровых штампов три головы, а взамен выросло тридцать. И каждая скалит зубы и сносит крышу.

В Metal Gear Solid Кодзима играет с нами, как с несмышлеными детьми. Нанотехнологии, искусственный интеллект, теория заговора, клонирование, визит инопланетян, гигантские боевые роботы, телепатия – сюжет Metal Gear Solid собран из конструктора Lego от фантастики. Не хватает лишь космооперы ее с гипердрайвами, разумными океанами и лазерами с бластерами. И, будьте уверены, в новых частях Metal Gear мы увидим и это. Прелесть Metal Gear Solid – в форме, а не содержании. Относиться к сюжету всерьез, обсуждать мотивы персонажей, восторгаться прозорливостью Кодзимы и проводить прямые параллели с современным миром – очень и очень глупо.

Хидео Кодзима не зря дистанцируется от политиков, стран и вообще событий дня сегодняшнего, его «Америка» и «Советский Союз» – такие же условности, как и всемогущий транквилизатор и универсальный камуфляж. Идеологическая основа Metal Gear Solid, если ее воспринимать буквально, не выдерживает никакой критики. Взять хотя бы понятия war economy и proxy war – свидетельства, так сказать, разладившейся машины Патриотов, мироустройство после развала Союза. Ошибка Кодзимы в том, что в реальном мире опосредованные войны – как раз неизбежный спутник холодной. В них, напомню, две стороны не сражаются напрямую, а используют для этого третью и четвертую. Последний пример таковых – Афганская война Советского Союза, там где Наджибулла и моджахеды. Меняется формат proxy war, но явление это отнюдь не новое, и масштаб его только сокращается. Другое дело, что опосредованные войны, в которых две стороны как бы сражаются за свои интересы, и все вокруг притворяются, что так оно и есть, – отличная аналогия игровым условностям, вроде линейки жизни или целительной силы армейского рациона. Провести ее – и значит «понять MGS4». А мучительно размышлять, почему именно Патриотам стала выгодна экономика бесконечных локальных конфликтов и воспринимать MGS, как зашифрованную летопись эволюции мироустройства от Второй мировой и до наших дней, – пустая трата времени.







Егор Просвирнин
egor.prosvirnin@mail.ru

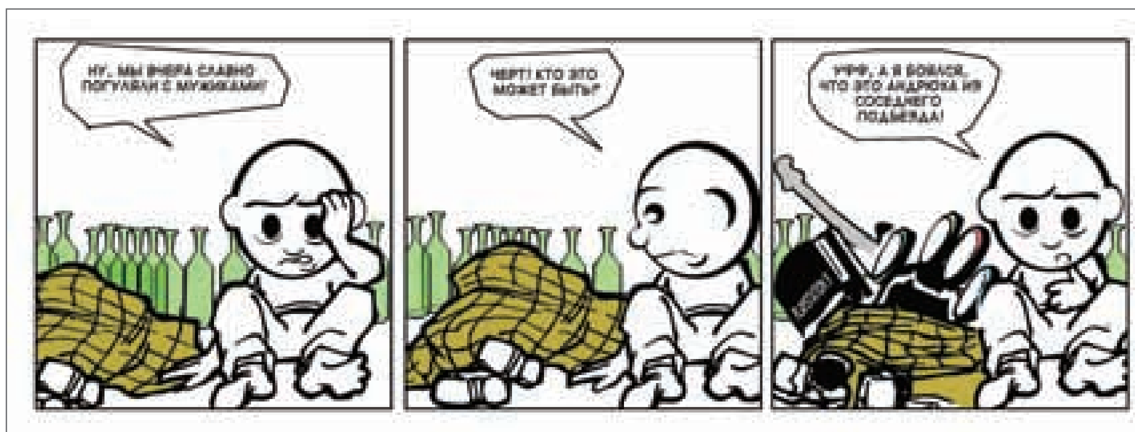
ЮМОР.FM

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

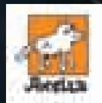


РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ПОДАРИЛА ЕЩЕ ОДИН ВЕСКИЙ ПОВОД ПОДНЕСТИ К ВИСКУ ЗАРЯЖЕННЫЙ РЕВОЛЬВЕР

Это было примерно так: глухая ночь с пятницы на субботу, свет двух мониторов, полная тишина (шуршание компьютерных вентиляторов я перестал замечать на второй час непрерывной игры, электрический треск уличного фонаря ушел на третьем), жара. Тяжелая, мутная голова. Липкий, плотный, полный испарений воздух, моё голое, мокрое, колышущееся от размякшего жира тело за компьютером, её – за ноутбуком. Пот стекает с её грудей на небритый лобок. Как давно она его не брила? День? Два? Месяц? Полгода? Сколько мы уже играем? Я не пытаюсь восстановить счет времени или осознать окружающее пространство, я возвращаюсь обратно к King's Bounty – идет зачистка Таронских шахт, осталось еще несколько боев с демонами. До этого последний раз я входил в игровой транс на чужом дне рождении, когда мы двое суток подряд в квартире на окраине Южного Бутово пытались пройти Guitar Hero III на большом телевизоре с подсветкой помещения, из-за бесных цветов которой наша оргия напоминала новогоднюю ёлку в притоне. Трек Reptilia от The Strokes, сто, двести или триста попыток, перед тем, как сломалась первая беспроводная гитара? Я помню этот трек наизусть. Возвращаясь обратно к King's Bounty, я чувствую легкий укол в подсознании. Что-то не так, что-то беспокоит, глист паники точит мой желудок, проделывая путь к голове. Он достигает мозга и взрывается миллионом крошечных стеклянных осколков. ГНОМИЙ ВОЖДЬ ТАГАНРОГ! ГНОМИЙ ВОЖДЬ ТАГАНРОГ, МАТЬ ВАШУ!
Я валюсь с перемазанного собственным жиром теплого кожаного стула на пол, меня бьют судороги, плотина прорвана. ПАРОЛЬ – Я КРЕВЕТКА! ДЕМОНЕССА В ШОКЕ! ГНОМИЙ ВОЖДЬ ТАГАНРОГ! Шутки, юмор, метафикшн. Игровая история признает, что она – всего лишь игровая история. Игровая история пытается шутить, подмигивать, подпрыгивать на одной ноге и гоготать пьяным матросом. Тщательная работа со стилистикой (пусть и полностью содранной с Blizzard), виртуозное построение квестов, кропотливая обработка локаций, подбор умений, баланс предметов, дизайн монстров, умопомрачительная анимация – всё ради того, чтобы затащить меня внутрь уютного, лубочного, солнечного мирка, всё для того, чтобы я поверил, отключился, перестал думать и превратился в потеющий студень, безвольно водящий мышкой ради решения очередного квеста…. Всё это казнят шутники, решившие пошутить шутку в шутливой манере «программисты шутят». Рыцари смерти, циклопы, черные драконы, пушкари – смотрите, смотрите, как весельчаки-сценаристы (их было трое, как в милицейском рапорте о групповом изнасиловании) опускают их лапы в цемент, а потом отправляет их всех скопом на дно залива Золотой Рог! Выдуманные персонажи, каждый из которых стоил пота и крови художникам, аниматорам и гейм-дизайнерам – вы здесь больше не нужны – здесь правит бал популярный сайт башорг! Почему, почему, черт возьми, издатели готовы тратить десятки, сотни тысяч на анимацию, на дизайн, на музыку, на всё, что только можно себе вообразить, но только не на толкового редактора? Позвоните в любой крупный журнал – за смешные деньги вам с радостью предоставят дипломированного текстового киллера, мистера-Вульфа-который-решает-проблемы. Он посмотрит на ваш сценарий, наденет холодные пластиковые перчатки – и вмиг избавит ваш сказочный, тщательно выстроенный мир от паразитов. «Бах!» – и пароль «Я – креветка» ползет по полу без половины головы. «Жух!» – гномий вождь Таганрог с закатившимися глазами вываливает посиневший язык. «Тыж!» – демонесса в шоке стучится в стенки раскаленной печки и орет благим матом, но её никто не слышит. За совсем копейки возьмите толкового корректора – эти ребята настоящие фанатики своего дела, чертовы паладины русского языка – они добьют остатки подавленного юморного восстания и вытрут пятна словесной крови со страниц сценария (я не говорю о том, что за стоимость одной поездки в Египет без проституток вы можете нанять половину топовых российских фантастов для написания оригинального сценария, они вам потом еще ноженьки целовать будут и детей крестить позовут).
Но все эти видения… они слишком… слишком сказочны. Куда сказочнее красных драконов и древних энтов. Юмор программистов (или, как вариант, лоу-энд писателей от сохи) стоит дешевле тщательной работы с текстом, юмор программистов с радостным поросячьим визгом жрут ведрами российские покупатели компьютерных игр. Мрачные, озлобленные, безумные, заросшие бородами – целевая аудитория юмора про креветку и так слишком горестна и слишком горька, чтобы отказывать ей в простых удовольствиях простых шуток, пусть даже и разрушающих к елдам собачьим мой игровой транс. Кому нужен я, кому нужны мои крики в Долине Вечной Тишины, если, дочитав этот текст, вы первым делом полезете на тот же башорг?
Любимая женщина проходила King's Bounty одновременна со мной. Пока я скулил на полу в тоске о потерянном рае, она добралась до Таганрога, удивленно поморгала глазами и с ненавистью захлопнула поцарапанную крышку ноутбука. Потом оглядела меня, оглядела своё потное, измученное непрерывной игрой тело, и легко улыбнулась: «Любимый, я дома!»
Мы все теперь дома. Все до единого.



ALONE IN THE DARK
У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ







defender
Удобство складывается из мелочей

ТВОРЧЕСКИЙ КОНКУРС

Компания «Акелла» совместно с торговой маркой Defender объявляет о запуске творческого конкурса по игре «Alone in the Dark: У последней черты».

РАБОТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 16 АВГУСТА 2008 ГОДА.

Любите темноту? Сделайте ее красивой!

С июля по август у вас есть уникальная возможность проявить свои творческие способности и при этом выиграть великолепные наборы геймера от торговой марки Defender!

Попробуйте себя в роли виртуального фотографа и сделайте собственную галерею снимков из игры «Alone in the Dark: У последней черты». Красивые места, необычные ракурсы и просто забавные кадры – все это может принести вам отличные подарки! Призы действительно стоят того, чтобы за них побороться! Отличные геймпады, акустические системы, наушники – все это сделает игру еще более удобной и приятной!

Итоги акции будут подведены в конце лета. Работы, занявшие первое место, попадут в специальный музей компании «Акелла», а также будут размещены на страницах журнала «Страна Игр».

Присылайте свои картины по адресу AITD-ART@akella.com

Чувствуете в себе силы? Дерзайте! Возможно, именно ваши работы станут известны на всю страну!

ПРИЗЫ:

Первое место:
набор заслуженного геймера
Акустическая система Defender Storm 210
Геймпад Defender Game Racer Turbo
Набор W Bern 795
Коллекционное издание игры «Alone in the Dark: у последней черты»

Второе место:
набор геймера
Акустическая система Defender Defender
Геймпад Defender Game Racer Turbo
Коллекционное издание игры «Alone in the Dark: у последней черты»

Третье место:
набор слушателя
Наушники Defender HN-869
Геймпад Defender Game Racer Turbo
Коллекционное издание игры «Alone in the Dark: у последней черты»



МАЛЕНЬКИЕ ИГРЫ И БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ:



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru



TIME-KILLING — НОВЫЙ СТИЛЬ ЖИЗНИ

Они не требуют специальных навыков, навороченных геймпадов или самых мощных видеокарт. Разобраться в их правилах – минутное дело. Это, безусловно, лучшее и самое быстрое лекарство от стресса, офисного невроза и банальной скуки. К тому же оно всегда под рукой – в Интернете, на мобильном телефоне, КПК, MP3-плеере или в стандартной поставке любой операционной системы.

Речь, как вы поняли, идет о простеньких играх для «непродвинутого» геймера, ведь для большинства населения они – прекрасный способ убить время. Разработчики стараются вовсю, и сегодня выбор как никогда велик: помимо набившей оскомину классики («Тетрис», арканоиды, головоломки, платформеры и т.п.) в меню у казуалов есть облегченные стратегии, RPG и файтинги. Дело зашло так далеко, что – о, ужас! – на свет появились даже адаптированные MMORPG («Техномагия» и т.п.).

Как заработать миллиард на секретаршах

Впрочем, несмотря на ныне широкое распространение, казуальные игры, появившись в начале 80-х годов прошлого столетия, долгое время оставались на задворках игровой индустрии. Считалось, не без оснований, что 75% их аудитории – женщины в возрасте 25-55 лет с невысоким уровнем доходов, а потому особых дивидендов в этой нише не получить.

Консервативная точка зрения просуществовала ровно до того момента, как разработчики из PopCap разродились великой Bejeweled (www.popcap.com/gamepopup.php?theGame=diamondmine), продажи которой превысили 10 млн экземпляров. Феноменальный успех! В компании до сих пор удивляются: «Мы даже не предполагали, что эта скромная игра, основанная на перестановке бриллиантиков, положит начало целому жанру – казуальным играм».

Новое направление быстро превратилось в серьезный бизнес –

01 «Турбогеймс»

Адрес: www.turbogames.ru
Меню: 10 жанров
Цена: $5
Объем файлов: от 10 до 80 мегабайт
Бонусная программа: есть
Эксклюзив: есть
Лучшие игры: «Остров Нанда», «Аймоны. Диггер», «Кошмарные Детки»

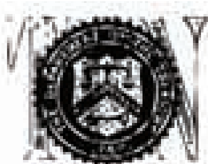
«Турбогеймс» предлагает игры как западных, так и отечественных разработчиков, причем часть из них – полностью эксклюзивные. Еще часть «казуалок» с исключительными правами для распространения на территории СНГ.

Любая игра из раздела «Скачиваемые» работает без ограничений в течение 30 минут. Стоимость активационного кода – 5 у.е. (точная сумма в рублях зависит от оператора, так как пока предусмотрена лишь SMS-оплата).
Бонусная программа портала «Турбогеймс» адресована только зарегистрированным пользователям и достаточно разнообразна. Прежде всего, она позволяет участвовать в различных акциях и конкурсах, что, как правило, требует времени да трафика. Например, в последней акции «Майский турнир» необходимо было набирать максимальное количество очков в различных онлайновых играх, и каждую неделю победители получали отличные стильные наушники. Конкурсы и викторины, предусматривающие выполнение определенных заданий и/или ответы на вопросы, проводятся по скачиваемым играм, но и призы в них заметно дороже (например, в апреле главной наградой викторины «Мир зачарованных игр» стал ноутбук).
А к тому моменту, как вы прочтете эти строки, на «Турбогеймс» откроется «Турбошоп», где пользователи смогут потратить турбусы (валюта портала, ее зарабатывают в онлайновых играх) на различные бонусы. И вот эти бонусы, при желании, также удастся обменять на вполне реальные призы и подарки.

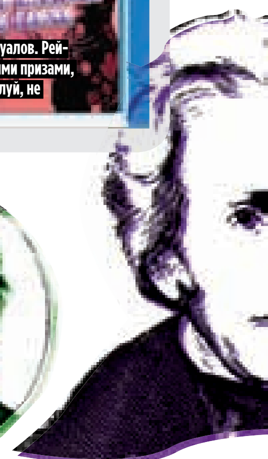


«Турбогеймс» – образцово-показательный ресурс для казуалов. Рейтинги игр и геймеров, FAQ и бонусная программа с солидными призами, удобный интерфейс и быстрая загрузка. Придраться, пожалуй, не к чему. Разве что форума не хватает?







куда больший, чем многие думают. Уже в 2005 году объем этого сегмента рынка в США, на долю которых приходится примерно половина мировых продаж казуальных игр, превысил $713 млн. В текущем 2008 году, по оценкам экспертов из Casual Games Association (CGA), американский рынок вырастет до $1,5 млрд. Кэти Врабек (Kathy Vrabeck), глава EA Casual Entertainment, еще более оптимистична и прогнозирует объем мирового рынка казуальных игр в $13,5 млрд уже к 2010 году, правда, на всех платформах (консолях, PC, мобильных устройствах, а также в Сети). Есть за что побороться!

Крутые парни тоже делают это...

Темп жизни за последние годы заметно ускорился, неудивительно, что начал меняться и «половозрастной» состав любителей снять стресс за несложной забавой. Конечно, показатели для разных регионов мира варьируются, но общая тенденция налицо – мужчины-казуалы теснят казуалов-женщин. Так, например, согласно исследованиям новосибирской компании Alawar, в которых приняли участие покупатели соответствующих игр из полутора десятка стран, большую часть аудитории все еще составляет прекрасный пол (58%), но мужчины от них всего в паре шагов (42%). При этом дамы чаще покупают казуальные игры, а сильный пол предпочитает, выражаясь иносказательно, «бесплатные» версии. Данные опросов американской CGA подтверждают, что мужчины теперь любят казуальные игры почти так же, как женщины, но одновременно стараются… не признаваться в пристрастии к «девчачьему» развлечению. «Раньше никто не сомневался, что казуальные игры подходят только для женщин, и именно на них ориентировались разработчики при создании новинок, – говорит Джессика Тэмс (Jessica Tams), финансовый директор CGA. – Результаты последних опросов всех по-настоящему удивили. Мы знали, что парни не брезгуют этими играми, но оказывается, хардкорный геймер, который режется со своими приятелями в Halo, никогда не расскажет, что он только что прошел на следующий уровень Zuma...»

Россия: нет – кредиткам, да – SMS

В России ситуация с казуальными играми отличается от общемировой. Например, у нас они больше востребованы молодежью. Объяснять это можно по-разному,

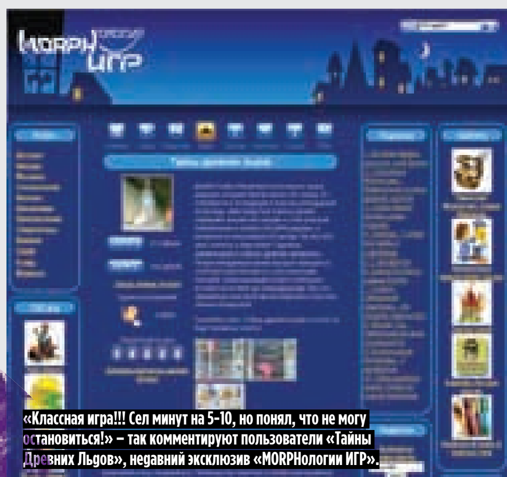


Геймплей вышедшей в ноябре 2006 Bookworm Adventures – это, по сути, RPG, в которой нанесенный врагу урон определяется длиной слов, составленных игроком из заданного набора букв. Великолепная идея оправдала как невиданные траты на разработку, так и повышенную стоимость полной версии ($30 вместо привычных $20).


«Построй-ка».

02

«MORPHология ИГР»



«Классная игра!!! Сел минут на 5-10, но понял, что не могу остановиться!» – так комментируют пользователи «Тайны Древних Льдов», недавний эксклюзив «MORPHологии ИГР».

Адрес: www.morph.ru
Меню: 12 жанров
Объем файлов: от 1 до 70 мегабайт
Цены: около 140 рублей ($5)
Бонусная программа: есть
Эксклюзив: нет
Лучшие игры: «Чудо ферма», «Построй-ка», «Модный бутик 2»

Портал продает игры от «Алавара», «Реалора» и «НевоСофта», а также нескольких других разработчиков. До недавнего времени «MORPHология ИГР» единолично распространяла «Тайны Древних Льдов» (33 Мбайт), но теперь с монополией покончено, и этот нетривиальный пазл можно найти на других порталах. Демонстрационный режим почти всех распространяемых игр длится целых 60 минут, за исключением продуктов компании «Алавар» (тут действуют стандартные полчаса). В планах еще большее послабление – для многих любимых казуалами развлечений планируется введение онлайновых вариантов, в которые можно играть неограниченное время. Оплатить полную версию разрешается любыми «электронными деньгами», однако, по словам администрации, посетители портала, как и везде, отдают предпочтение SMS-кам. Действующая бонусная программа – приятные «сюрпризы», а именно регулярные конкурсы с призами.
Заметим, что на сайте, помимо обычных рекламных текстиков, есть и полноценные обзоры, где игры не только расхваливают, но и критикуют, а также новости и аналитические статьи о казуальной индустрии.
Пользователи, зашедшие на «MORPHологию ИГР», могут заметить значительное торможение браузера (в частности, Firefox). Неудобство вызывает скрипт, определяющий максимально возможное разрешение экрана. Однако владелец ресурса Илья Венков уверен в правильности такого подхода: «На данный момент мы единственные, у кого реализована адаптация сайта к разрешающей способности монитора пользователя. У всех остальных предусмотрено стандартное и не изменяющееся разрешение 800x600».

«Казуальная» – не значит «дешевая»

**В 2005 году для разработки казуальных игр хватало бюджета от $20–30 тыс. в Восточной Европе и от $100 тыс. в США. «Сейчас даже $50 тыс. в Восточной Европе кажутся уже не очень большой суммой. Хороший хит будет стоить порядка $100 тыс.», – уверяет Татьяна Чернова, директор по маркетинговым коммуникациям и PR компании «Алавар» в интервью журналу «Эксперт».
С этим утверждением трудно спорить. Самая дорогая игра «Алавара» – «Волшебный шар III» (www.alawar.ru/games/magic-ball-3) – обошлась компании более чем в $150 тыс. Но и это не предел. Дальний родственник сканвордов с элементами RPG Bookworm Adventures (www.popcap.com/games/bookwormadventures) стоил PopCap более $750 тыс.**

скажем, невысоким уровнем «компьютерной грамотности» у людей старше сорока лет или преобладанием младшего поколения в Рунете. Как бы то ни было, но факт налицо – опросы свидетельствуют, что казуальными игроками в России являются люди от 18 до 30 лет, причем мужчин и женщин среди них примерно поровну.
Другая отличительная черта отечественного рынка – способ оплаты. В развитии казуальной отрасли важнейшую роль сыграли не только растущие скорости Интернета, но и новые технологии электронных расчетов с использованием кредитных карт и платежных систем. Все это сделало механизм покупки и получения игр быстрым и удобным.
В России общемировой опыт перевода денег оказался невостребованным, зато чрезвычайно широкое распространение получила система покупки электронных товаров через мобильный телефон – отправляя дорогие SMS-сообщения и получая, опять-таки по SMS или на e-mail, коды активации.
Надо отметить, что казуальные игры, распространяемые по shareware-модели «сначала пробуй», оказались прекрасным товаром для электронной торговли. Прежде чем расстаться с деньгами, потенциальный покупатель играет 30-60 минут и платит, только если все понравилось. Разработчиков это ставит в безвыходное положение: хотите заработать – выпускайте хиты. Сложно? Да, зато в случае успеха скромные затраты окупаются сторицей.

«Казуальный» Рунет

Порталов, продающих казуальные игры, в нашем сегменте Интернета... слишком много. Доминируют, увы, псевдо-коммерческие сайты, с анонимной администрацией, стандартным движком и наполнением, полученным по «партнерке» от глобальных игроков («Алавар», «НевоСофт», BigFish и др.).
Совсем немного порталов относится к казуалам как к нормальным пользователям сети, а не туповатым потребителям с тугим кошельком. На правильном сайте «непродвинутым» геймерам предложат новости, техническую поддержку, бонусные программы, ленты новостей.
Поскольку, по большому счету, на любом сайте вы купите одни и те же игры, то, на наш взгляд, делать это надо там, где пользователя уважают. В нашем материале вы найдете несколько примеров раскрученных порталов, как «хороших», так и «плохих».



Как ни странно, но классическая Color Lines отлично моделирует процесс старения человека. Вновь появляющиеся шарики показывают возникающие повреждения, которые организм не успевает ликвидировать.



«Кошмарные детки».

03

«Фабрика игр»

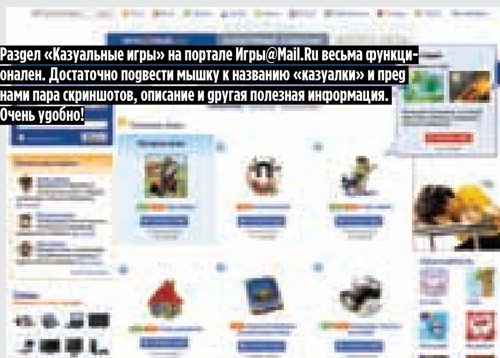
Адрес: www.alawar.ru
Меню: 6 жанров
Объем файлов: от 7 до 74 мегабайт
Цена: 140 рублей
Бонусная программа: нет
Эксклюзив: нет
Лучшая игра: «Чудо ферма», «Построй-ка», «Веселая ферма»

Не смущайтесь малым числом жанров в навигационном меню на портале крупнейшего отечественного производителя и дистрибьютора казуальных игр (около 60% рынка). Еще примерно десяток поджанров вы обнаружите в облаке тэгов, расположенном чуть ниже. Соответственно, размер шрифта позволит ориентироваться в предпочтениях посетителей (более крупный – чаще выбирают). А вот примостившиеся рядом две колонки «Лучшие игры» и «Top 10 игр» – неудачная идея. Они фактически дублируют друг друга – там одни и те же наименования. Впрочем, как уверяют разработчики, «списки формируются по двум совершенно разным, довольно сложным и проверенным годами формулам примерно из 18 параметров каждая, где используются, в том числе, данные по количеству закачек и продаж за разные периоды времени». Увы, чтобы найти отличия, посетителю портала придется потратить некоторое время на изучение и сравнение списков. Но и это еще не конец истории – некоторые игры дублируются на главной странице и в третий раз – в расположенном вверху меню быстрого доступа. На этом разработчики сайта не остановились – две из трех закладок наверху страницы («Новые игры» и «Top 50») опять-таки приведут посетителя к тем же перечням, только с другой «стороны». И лишь добравшись до описания игрушки, «путешественник» наконец-то увидит нечто действительно новое и живое – комментарии других пользователей.
Ни FAQ'а, ни форума, ни новостей, ни призов...
Словом, о какой-то особой функциональности «Фабрики игр» говорить не приходится, что, учитывая потенциал «Алавара», вызывает лишь недоумение. Но у портала есть и несомненный плюс, перекрывающий сложности навигации, – каждый день тут появляются новые игрушки.



«Веселая ферма» встречается на главной страничке «Фабрики игр» три раза. Находка маркетологов «Алавара» или недоработка дизайнеров сайта?

04


Раздел «Казуальные игры» на портале Игры@Mail.Ru весьма функционален. Достаточно подвести мышку к названию «казуалки» и пред нами пара скриншотов, описание и другая полезная информация. Очень удобно!

«Казуальные игры»

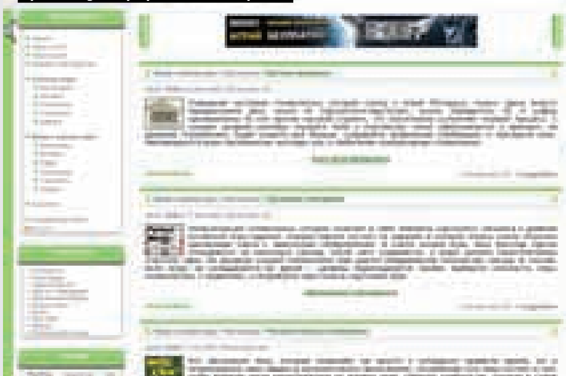
Адрес: games.mail.ru/shareware/list
Меню: 6 жанров
Цена: 140 руб.
Объем файлов: от 1 до 73 мегабайт
Бонусная программа: в разработке
Эксклюзив: в разработке
Лучшая игра: «Чудо ферма», «Веселая ферма», «Алекс Гордон»

Раздел «Казуальные игры» на портале Игры@Mail.Ru создан в партнерстве с компанией Alawar, которая и предоставляет весь контент. Со временем тут будут проходить эксклюзивные премьеры хитов от Alawar, и посетители раздела смогут поиграть в них первыми. Деморежим каждой игры длится 30 минут, ограничения по функциональности отсутствуют.
Размер большинства игр – меньше 40 Мегабайт. Получить код, позволяющий снять ограничения, можно, например, с помощью SMS-взноса и это основной метод оплаты, который предпочитают пользователи. В таком случае цена игры составит $5 (стоимость в рублях зависит от курса мобильного оператора).
Принимаются также кредитные карты, банковские переводы и электронные деньги, при этом стоимость каждой игры – 140 рублей. Бонусные программы в настоящее время разрабатываются.


«Аймоны. Диггер».


«Остров Нанга». Казуальные головоломки – это не только «Собери три предмета в кучку». Здесь, например, надо рисовать желобки для воды, чтобы поливать засохшие цветы. Оригинально и увлекательно!

05



Скудное меню казуальных игр дополнено чуть более богатым предложением флэшек. Уныло? Увы, да. Сильная сторона Playway – новости и горячие скидки от разработчиков «казуалок».

PlayWay

Адрес: www.playway.ru
Меню: 5 жанров
Цена: от 4 евро
Объем файлов: от 1 до 100 мегабайт
Бонусная программа: нет
Эксклюзив: нет
Лучшая игра: «Заснеженный спуск», «Побег из джунглей», «Чудо ферма»

PlayWay – это, прежде всего, широкий спектр представленных игр. Тут можно встретить продукцию всех крупных разработчиков: от «Алавара», «Реалоре Студиос» и «НевоСофта», до Big Fish Games, MumboJumbo и PopCap.

Портал фактически работает как витрина: shareware-игры, скачанные отсюда, в зависимости от щедрости их разработчика, проработают 30-60 минут. Никакие специальные бонусные программы не предусмотрены, однако все промо-акции девелоперов, например, сезонное снижение цен, действительны и для посетителей портала.

Вывод очевиден – заглядывать на PlayWay стоит лишь в поисках новинок западных разработчиков.

06

«Мини Игры»

Адрес: www.miniigry.ru
Меню: 7 жанров
Цены: $6,99-9,99
Объем файлов: от 1 до 100 мегабайт
Бонусная программа: есть
Эксклюзив: нет
Лучшая игра: Mystery Case Files, Hidden Expedition, Azada (по версии Big Fish)

Перед нами типичный сайт-сателлит, представляющий в Рунете игры по партнерским программам крупных дистрибьюторов, в частности, американского портала Big Fish Games (www.bigfishgames.com). Отличительная особенность американцев – каждый день выкладываются новые игры. Российский портал не столь расторопен, обновление происходит лишь раз в неделю, зато тут есть не только иностранные, но и отечественные продукты (в основном по партнерке GameBoss от «НевоСофта»).

Продолжительность деморежима – один час. Если игра понравилась, то для получения кода активации необходимо отправить «дорогую» SMS.

Бонусная программа «Мини Игр» необычна – пользователям предлагается самостоятельно «генерировать контент». Если вы напишете обзор любой игры на сайте, то есть шанс получить ее бесплатно. Определение и награждение победителей анонимные администраторы проводят еженедельно.



«Мини Игры» не порадуют посетителя ни удобным интерфейсом, ни богатым выбором игр, ни интересными рейтингами. Это типичный «коммерческий» сайт, призванный приносить минимальный доход, и не более того.

«Казуалок.net»
Адрес: **www.kazualok.net**
Меню: **нет**
Лучшая игра: **«Супер Корова»**

Game-Base
Адрес: **www.game-base.biz**
Меню: **13 жанров**
Лучшая игра: **«Чудо ферма»**

«Казуальные мини-игры»
Адрес: **www.bozy.ru**
Меню: **13 жанров**
Лучшая игра: **«Модный дом»**

«Мини-игры»
Адрес: **www.zxl.ru**
Меню: **19 жанров**
Лучшая игра: **«Супер Корова»**

«Кочка.ру»
Адрес: **www.kochka.ru**
Меню: **3 жанра**
Лучшая игра: **«Возвращение Атлантиды» (браузерная)/«Отель Джейн» (скачиваемая)**

Увлечение казуальными играми – прямой путь к смерти от истощения?

Обитатели Интернета скачивают казуальные игры более 60 миллионов раз в месяц и готовы платить за каждую примерно $20 (стоимость одной игры на западном рынке). По данным американской Shockwave, армия желающих «просто убить время» и желающих это как минимум раз в неделю насчитывает более 25 миллионов человек. Исследования компании Macrovision показали, что 67% казуалов не прекращают играть по истечении первого часа, 31% держатся более двух часов, а 73% опрошенных и вовсе признались, что нередко засиживаются по ночам. Чем кончается запойное «погружение в игру», хорошо знают прикованные к компьютерам азиатские любители MMORPG – впрочем, в отличие от онлайновых развлечений, казуалки хотя бы можно поставить на паузу, чтобы перекусить или вздремнуть.

Рынок казуальных игр переживает ренессанс, порталы и студии постоянно переходят из рук в руки – согласно оценке британских аналитиков из GP Bullhound, на конец 2006 года объем сделок по покупке казуальных разработчиков превысил $600 млн.

Более того, производством продуктов для казуалов начинают заниматься весьма серьезные компании с миллиардными оборотами. В этой нише рынка сегодня работают как тесно связанные с игровой индустрией Real Networks, EA, Microsoft, так и державшиеся в стороне Skype (https://extras.skype.com/categories/14/good), MTV (www.mtv.com/games) или Google (www.googlegameroom.com).

Так что главное веселье впереди, равно как и невиданное изобилие казуальных мега-хитов. И если еще недавно в компании друзей вы стеснялись рассказать о нескольких часах, проведенных за 3D-арканоидом, то через два-три года будет стыдно не знать о новейшей казуалке от «Майкрософт», «Акеллы» или NCsoft. СИ




Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



«ОНА ЗАПРОГРАММИРОВАЛА УБИЙСТВО»: РЕТРОСПЕКТИВА КОМПЬЮТЕРНОГО ДЕТЕКТИВА


В 2002 компания Lucas Arts объявила о выходе новой игры о Сэме и Максе, однако в 2004 проект был отменен – новое правление компании посчитало, что выпускать адвенчуру в век шутеров нецелесообразно.

«Круто сваренные»

В двадцатые годы прошлого века в Америке, словно в пику «благородным» английским детективным историям с узким кругом подозреваемых и изначально четким разделением на сыщиков и злодеев, появилась своя разновидность криминального жанра. Реймонд Чандлер, Дэшиелл Хэмметт, Микки Спиллейн выводили в своих книгах «крутых» и одновременно одиноких, социально неустроенных детективов в серых бесформенных плащах и шляпах, вечно волочащихся за противоположным полом и страдающих от безденежья, вечно курящих дешевые сигареты и цедящих сквозь зубы циничные комментарии. Преступления здесь обычно служили лишь предлогом для того, чтобы показать, насколько прогнил весь окружающий героя мир – впрочем, и сам сыщик зачастую был далеко не образцом добродетели. В дальнейшем из этих романов вырос кинематографический стиль, известный как film noir. Нуаровские влияния, вплоть до явных цитат, можно увидеть во множестве игр, далеко не всегда посвященных Америке сороковых-пятидесятых. Так Discworld Noir (1999) повествует о похождениях первого частного детектива в Плоском Мире Терри Пратчетта, а действие Grim Fandango (1998), цитирующей такие классические нуар-фильмы, как «Касабланка» и «Мальтийский ястреб», происходит на том свете.

Разумеется, нуар становился мишенью не только для стилизаций, но и для откровенных пародий. Срисованные Стивом Парселлом из тетрадки младшего брата «детективы-фрилансеры» Сэм и Макс, пес-клептоман и кровожадный кролик, машущие пистолетами по поводу и без, впервые стали героями игры в 1993 году, а в 2006 году был запущен новый сериал об их приключениях. Весело издеваясь над американскими культурными ценностями, Макс и Сэм вновь оказались на пике популярности, и ныне их приключения продолжаются уже второй сезон.



Содержимое коробки Jury Box (второй выпуск).


Как и в случае с CSI, игры сериала Law & Order были созданы на основе одноименного телешоу.

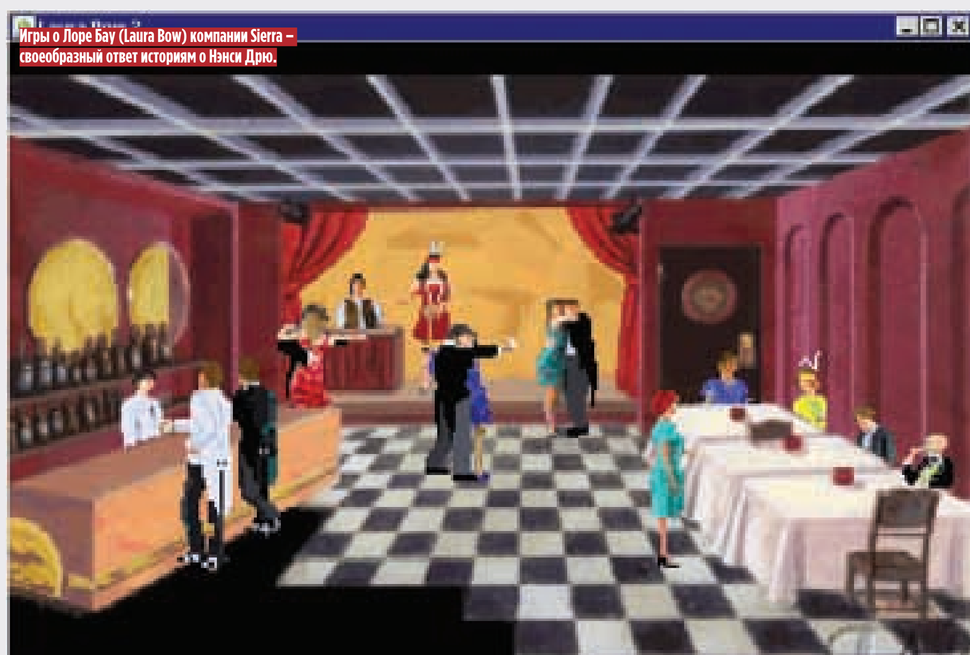
ГРАДУС «ПРЕСТУПЛЕНИЙ ИЗ КОРОБКИ» ОКАЗАЛСЯ НИЗКОВАТ

Раскрыть тайну. Установить истину. Защитить несправедливо обвиненных. Уличить и покарать преступников. Детективный жанр существует давно и неизменно вызывает интерес у любителей интеллектуальных развлечений. Видеть, как из множества деталей возникает картина событий, – все равно что наблюдать за представлением фокусника. Тем удивительнее, что эта магия зачастую вырастает из самых будничных вещей, которые все мы неоднократно видели, но не придавали им значения, не задумывались о том, откуда они взялись и что означают.

Детективные книги позволили читателям незримо присутствовать при расследовании самых запутанных дел, и детективные игры стали следующим логическим шагом.

На скамье присяжных нет свободных мест

Читатель и персонаж слились воедино, и произошло это задолго до появления персональных компьютеров. Например, еще в 1935 году на полках американских магазинов появились коробки с надписью Jury Box («Скамья присяжных»). В каждой из них были описания шести уголовных дел: улики, свидетельства и фотографии с места преступления. Игрокам предлагалось вникнуть в суть и найти виновного. Игра пришлась ко времени –


Игры о Лоре Бау (Laura Bow) компании Sierra – своеобразный ответ историям о Нэнси Дрю.



Apollo Justice: Ace Attorney (DS, 2008)

Штаты как раз пытались вынырнуть из пучины Великой Депрессии. Американцы, только-только наладив собственную жизнь, с радостью хватались за возможность вершить и чужие судьбы.
Однако градус «преступлений из коробки» оказался все-таки низковат. Ведь гораздо интереснее, когда злодей – не абстрактный некто из книжки, а, может быть, человек, с которым ты только что пил чай... да чай ли? Тематические «вечеринки с убийствами» давно стали привычным развлечением для западной публики. В России прижилась своя разновидность «игры в детектив» – всем известная «мафия». Которую, кстати, можно назвать своеобразным развитием идей популярной за рубежом настольной игры Cluedo (Clue в США). В Cluedo участники должны были методом исключения выяснить, кто убил хозяина особняка, в какой комнате и каким орудием – эти три обстоятельства (представленные тремя картами) каждый раз выбирались случайно. С момента своего появления в 1949 году Cluedo пережила множество переизданий, включая варианты с использованием видеокассет и компьютерные версии (одну из них вы могли найти на диске к предыдущему номеру), однако в целом идея «случайной генерации преступления» в жанре не прижилась – вспоминаются только Robots of Dawn (1984), сделанная по мотивам одноименной книги Айзека Азимова, да более поздняя Blade Runner (1997), в которой разные персонажи могли быть или не быть репликантами в зависимости от того, как «ложились фишки» в начале игры.
Многопользовательских детективов (каковыми можно считать и «мафию», и Cluedo) на компьютерах и консолях также почти не выходило. Впрочем, в сериале In Memoriam (также известном как Missing), авторы которого из кожи вон лезли, чтобы заставить игрока поверить в существование маньяка по прозвищу Феникс, совершающего серии ритуальных убийств в худших традициях «Кода да Винчи», каждый игрок в обязательном порядке становился членом «Сообщества по поимке Феникса» и вскоре начинал получать электронные письма от других детективов... и самого злодея. Послания эти, разумеется, генерировал игровой сервер, но никто не запрещал и самим добровольным сыщикам совместно раскалывать подбрасываемые Фениксом ребусы на форуме «Сообщества». Разумеется, такие форумы существовали и у других квестов, но только в In Memoriam это было частью игры.
Впрочем, стоило кому-то одному пройти In Memoriam и выложить решение в Интернет, как вся идея сообщества летела коту под хвост – теперь достаточно было найти «проходилку» в Сети, и не тратить время на бурные обсуждения головоломок маньяка с другими эрзац-сыщиками.

Файф-о-клок по-австралийски

Но вернемся к истокам жанра. Первые компьютерные детективы черпали вдохновение из книг, и прежде всего – из романов Артура Конана Дойля о знаменитом Шерлоке Холмсе. Вышедшее в 1984 году текстовое приключение Sherlock, хоть и было сделано австралийцами из Melbourne House, неплохо отражало дух викторианской Англии и произведений Конан Дойля в частности. Расследуя двойное убийство, произошедшее в городке Лезерхед, вы, в образе великого детектива, сопровождаемого верным Ватсоном, путешествовали по Лондону и окрестностям в кэбах и на поездах; переодевшись китайцем, пробирались в логово курильщиков опиума; допрашивали свидетелей и подозреваемых, изучали улики и рассказывали о своих предположениях властям. Как видите, Sherlock уже содержала многие характерные приметы жанра. Было в ней и немало элементов, которые в современных детективных играх используются весьма редко, – так, события развивались в реальном времени, и персонажи занимались своими темными и не очень делами независимо от действий великого сыщика, не говоря уж о поездах, которые отправлялись со станций с английской пунктуальностью. В наше время подобная поспешность в приключенческом жанре считается дурным тоном – ведь не все способны молниеносно принимать верные решения. Так что обычно ход событий привязывается лишь к успехам игрока, и исключения очень редки. Из сравнительно свежих примеров можно вспомнить разве что The Last Express (1997), также от начала и до конца шедшую точно по расписанию «Восточного экспресса» и лишь немного ускорявшую ход времени, когда герой спал или лежал без сознания. Даже упомянутая Blade Runner, хоть и рекламировалась как «игра в реальном времени», на

В РОССИИ прижилась своя разновидность «игры в детектив» – «МАФИЯ»



самом деле ограничивалась лишь несколькими сегментами с тикающим таймером да свободно прогуливающимися NPC.

Однако мы еще не закончили с «Шерлоком». Язык, на котором человек общался с игрой, был весьма продвинутым, позволяя не только применять конструкции вида «пойти на север» или «взять зонтик», но и отдавать команды другим персонажам. Более того, для уточнения образа действия разрешалось употреблять наречия – например, если команда «осмотреть ящик» не давала результата, стоило «внимательно осмотреть ящик», чтобы обнаружить двойное дно. Что-то подобное сейчас можно увидеть в сериале Splinter Cell, где Сэм Фишер способен выбрать, например, между осторожным и резким открыванием двери.

В заключение заметим, что Sherlock, как уважающая себя детективная игра, не содержала надуманных головоломок и манипуляций с предметами, обычных для жанра adventure. Увы, очень немногие разработчики впоследствии находили в себе силы последовать примеру Melbourne House и то и дело заставляли тех же Холмса и Ватсона разгадывать подсказки в стихах, собирать магические квадраты, играть в дартс и только что не петь хором (впрочем, выйди игра о них на DS, за вокализом дело бы не стало).

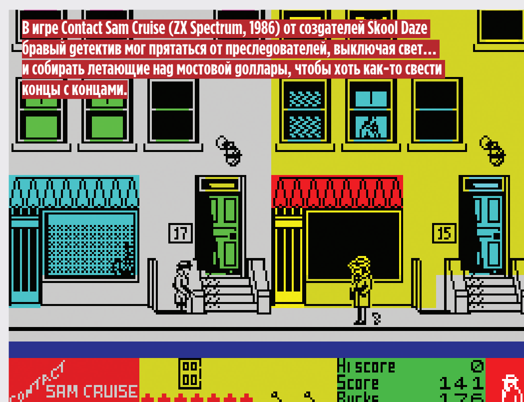
Умнее Шерлока Холмса

Всего игр о Холмсе и Ватсоне было создано около двух десятков, от разных разработчиков и издателей. Догнать их по количеству выпусков смог только сериал о девушке-сыщице Нэнси Дрю студии Her Interactive. Как и Холмс, Нэнси изначально была героиней книжных детективов, ориентированных, правда, на более юную аудиторию, нежели истории о Холмсе. Более молодой была и сама серия книг, начавших выходить в тридцатые годы XX века и, в отличие от историй о Холмсе, выпускаемых и по сей день. В таком временном диапазоне нашлось место и играм о ретро-Нэнси, и современным историям, где используются мобильники и компьютеры. Образ восемнадцатилетней девушки оказался гораздо более «играбельным» – в том смысле, что ассоциировать себя с тинейджером, пусть и смышленым, все-таки намного проще, чем с великим сыщиком, так как игрок в большинстве случаев ближе по своим умственным способностям к первому, чем ко второму. В этом как раз заключалась проблема многих игр о Холмсе – в отличие от какого-нибудь God of War, где даже самый хилый геймер одним нажатием кнопки может заставить героя нанести сокрушительный удар, в детективном квесте нельзя, действуя за Холмса, заставить его распутать дело одним щелчком мыши – это противоречило бы всей сути игры. Можно, конечно, сделать основным персонажем Ватсона, но тогда либо его роль окажется пассивной (что соответствует духу книг, но не очень-то приятно для игрока), либо Холмс будет выглядеть довольно жалко, во всем полагаясь на своего компаньона.

Конечно, попытки уравновесить гениальность героя и пользователя предпринимались. Например, в Sherlock Holmes: Secret of the Silver Earring (2004) в конце каждой главы предлагалось ответить на несколько ключевых вопросов, касающихся расследования, предоставляя доказательства из списка собранных документов и улик. Это, безусловно, помогало убедиться, что игрок вник во все детали дела, однако и дистанцировало его от персонажей – ведь Ватсону незачем было проверять Холмса, а Холмс, хотя и мог спросить у друга, понимает ли тот, что к чему, не стал бы задерживать расследование только из-за несообразительности Ватсона. Впрочем, этот же метод неплохо смотрелся в играх сериала Law & Order («Закон и порядок») и Gyakuten Saiban/Ace Attorney, где под нашим руководством были сыщики и адвокаты, скажем так, средней руки, которым не грешно и совершить ошибку. С другой стороны, в отличие от Шерлока Холмса, им приходилось еще и защищать свою версию в суде, или опровергать неверные предположения обвиняющей стороны. Еще одно существенное отличие Law & Order от игр про Холмса – разделение труда. Детективу Бриско не

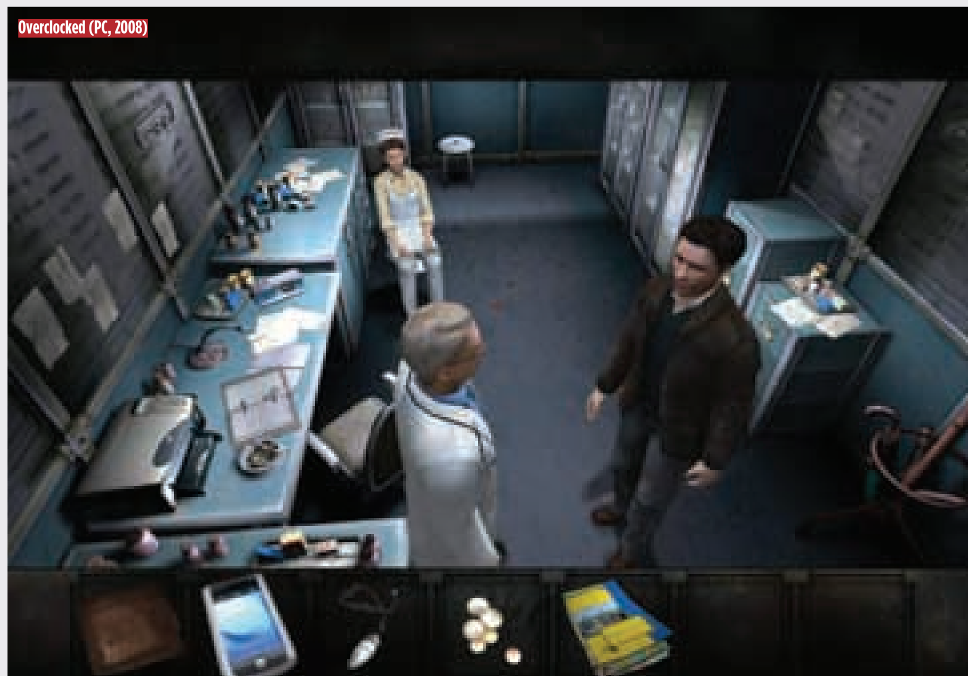


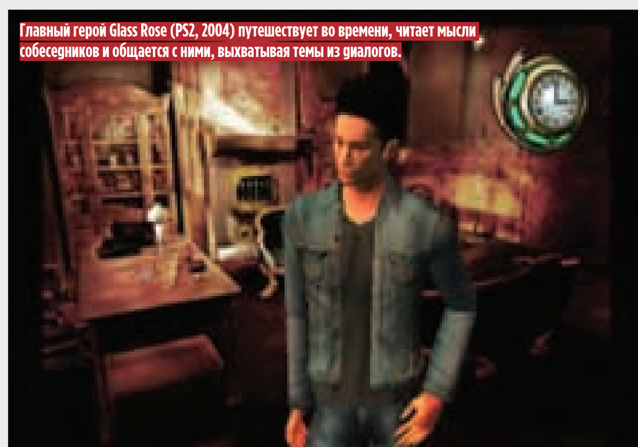
Clue Classic (PC, 2008). Играть в Clue с компьютером ни капельки не интересно.



В игре Contact Sam Cruise (ZX Spectrum, 1986) от создателей Skool Daze бравый детектив мог прятаться от преследователей, выключая свет… и собирать летающие над мостовой доллары, чтобы хоть как-то свести концы с концами.


Blade Runner (PC, 1997)

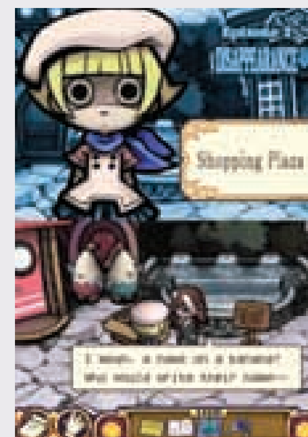

Overclocked (PC, 2008)


Главный герой Glass Rose (PS2, 2004) путешествует во времени, читает мысли собеседников и общается с ними, выхватывая темы из диалогов.

Собака и стилус

До последнего времени детективный жанр (как и adventure вообще) был не очень популярен на консолях. Возможно, дело в том, что у приставок не было ни клавиатур для текстового ввода, ни мышек для поиска ключевых пикселей. Зато DekaVoice, выпущенная в 2003 году на PlayStation 2 только в Японии, работала с голосовой USB-гарнитурой, с помощью которой главный герой-сыщик опрашивал подозреваемых и отдавал команды своей собаке и другим помощникам. Более того, в игре могла участвовать собака-робот AIBO – например, намекать игроку, что его собеседник врет.

Новый подъем жанра на консолях случился с выходом в 2004 году портативной Nintendo DS, снабженной такими полезными в следовательском деле устройствами, как микрофон и сенсорный экран. Впрочем, один из самых популярных детективных сериалов на DS, Ace Attorney, был на самом деле портирован с GBA (кроме последней серии, Apollo Justice). Однако хватало и оригинальных релизов, будь то «детская» Touch Detective (2006, на иллюстрации) или нуаровская псевдомистическая Hotel Dusk: Room 215 (2007).




Жанр на первый взгляд детективного романа «Отель «У погибшего альпиниста» резко меняется ближе к концу. Игра по мотивам книги вышла в этом году.


В квесте с использованием живого видео Santa Fe Mysteries: The Elk Moon Murder (PC, Mac, 1996) вам приходилось расследовать дело об убийстве индейской художницы.



НЕЛЬЗЯ ЗАСТАВИТЬ ХОЛМСА РАСПУТАТЬ ДЕЛО ОДНИМ ЩЕЛЧКОМ МЫШИ



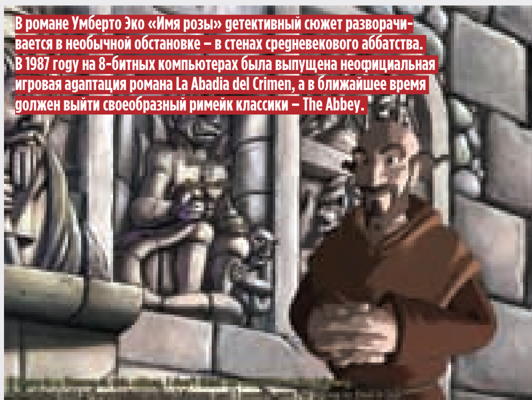
Детективы Агаты Кристи также неоднократно появлялись на экранах мониторов, но предпочтение почему-то отдавалось Эркюлю Пуаро, а не мисс Марпл.



В Fahrenheit (PC, PS2, Xbox, 2005) нам приходилось играть поочередно то за преступника, то за следователя. Однако нарушение восьмого правила ван Дайна (см. нашу врезку) игре на пользу не пошло.



Blackwell Unbound (PC, 2007)


В романе Умберто Эко «Имя розы» детективный сюжет разворачивается в необычной обстановке – в стенах средневекового аббатства. В 1987 году на 8-битных компьютерах была выпущена неофициальная игровая адаптация романа La Abadia del Crimen, а в ближайшее время должен выйти своеобразный римейк классики – The Abbey.

требовалось лично следить за подозреваемыми, рыться в базе данных, сверяя отпечатки, или выяснять состав веществ, найденных на месте преступления – достаточно было поручить задачу соответствующему отделу, чтобы спустя некоторое время получить доклад: где находился фигурант, кто трогал стакан и какой черной дрянью была испачкана одежда жертвы. В играх компании Frogwares о Холмсе, а также в сериале CSI использовался другой подход, где экспертизу следовало проводить самостоятельно. Увы, и там и там потенциально интересная работа упрощалась до схемы «делай, что тебе скажут, а выводы получишь автоматически». Впрочем, это и понятно – ведь, чтобы вести квалифицированные исследования, игроку понадобились бы знания в области криминалистики, а их не даст никакая «обучающая миссия». Кроме того, для телешоу CSI, по мотивам которого делался одноименный игровой сериал, были нередки «художественные вольности» – например, получение точных результатов методами, которые на самом деле не гарантируют однозначные ответы, или использование полуфантастических средств анализа (не говоря уж об откровенных ляпах). Так что даже профессионального криминалиста игровая версия CSI могла бы сбить с толку.

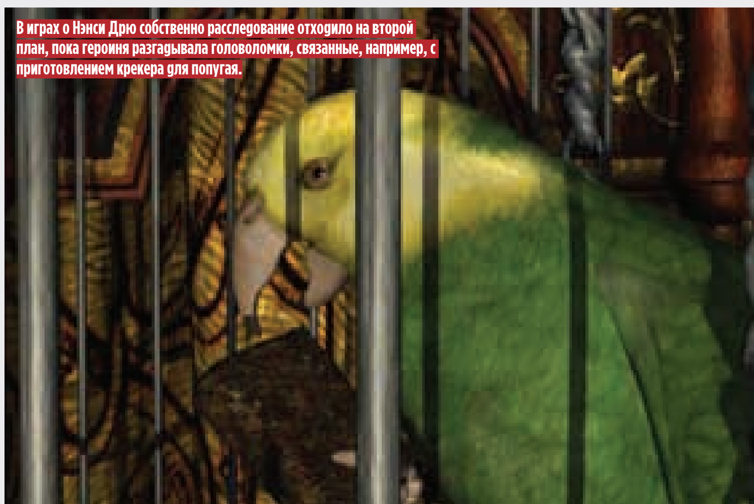
Слово как улика

Каких же навыков разработчик детективной игры вправе ожидать от игрока? Вероятно, умения логически мыслить и сопоставлять факты. В Mystery House (1980), первой графической адвенчуре и, вероятно, первом компьютерном детективе, личность убийцы устанавливалась довольно просто – методом исключения. Из семерки собравшихся в особняке гостей (не считая главного героя) постепенно в живых оставался только один, которого нам и следовало застрелить (лишь в порядке самозащиты). Впрочем, авторы не поленились разбросать по игре улики – светлый волос на одном трупе и цветок маргаритки в руках другого. Однако мы, наплевав на подсказки, могли убить могильщика Джо, единственная доказанная вина которого заключалась в том, что мы находили его рядом с шестью свежевырытыми могилами. Закончив игру, мы покидали проклятый дом с горсткой драгоценных камней в кармане и получали титул «guru wizard». Говорите, что хотите, но это выражение переводится скорее как «мастер-ловкач», чем «умелый сыщик». Возможно ли, что на самом деле со всеми расправился герой игрока, подставив бедняжку Дэйзи самым безвкусным образом? Тот факт, что мы наблюдаем только два из этих убийств, говорит лишь о том, что у протагониста провалы в памяти, – недаром по всему особняку разбросаны бумажки с подсказками вроде «Они в подвале», которые преступник, без сомнения, написал себе сам (тут хотелось бы вспомнить фильм Memento, но он, заметим, вышел на 20 лет позже). Главный герой, потерявший память, фигурирует также в Deja Vu: A Nightmare Comes True (1990). Ситуацию осложняет еще и то, что вести следствие ему приходится, будучи главным подозреваемым. Вообще, амнезия – довольно распространенный сюжетный ход, уравнивающий игрока в правах с персонажем, заставляя их обоих стартовать с нуля. Однако с некоторыми детективами происходили и более удивительные вещи. Так, анк-морпоркский сыщик Льютон из Discworld Noir (1999) вообще умирает в середине истории, только чтобы восстать из





В игре The Shivah (PC, 2006) Дейва Гилберта главный герой, раввин заштатной синагоги, выясняет обстоятельства смерти одного из своих бывших прихожан. Ассоциации с честертоновским отцом Брауном напрашиваются сами собой, и они, пожалуй, уместны.


В играх о Нэнси Дрю собственно расследование отходило на второй план, пока героиня разгадывала головоломки, связанные, например, с приготовлением крекера для попугая.

ДЛЯ CSI БЫЛИ НЕРЕДКИ «ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ВОЛЬНОСТИ»

«Слуг и следователей не обвинять!»

В двадцатые годы прошлого столетия (этот период часто называют Золотым веком детектива) писатели Рональд Нокс и С.С. ван Дайн (псевдоним Вилларда Хантингтона Райта) почти одновременно составили краткие кредо детективных авторов. Нокс назвал «десять заповедей», а ван Дайн перечислил 20 правил, частично совпадающих с заповедями Нокса. Вот некоторые из них:

1. У читателя и детектива должны быть равные шансы разгадать тайну. Все улики должны быть явно упомянуты и описаны.
2. Нельзя обманывать читателя какими-либо иными способами, помимо тех, какими преступник обманывает детектива.

<...>

4. Ни детектив, ни кто-либо из других лиц, ведущих расследование, не должен оказаться виновным. Это дурной тон.
5. Личность преступника должна быть установлена путем логических выводов, а не благодаря случайности или немотивированному признанию виновного. Автор, посылающий читателя по ложному следу, чтобы потом достать убийцу «из рукава», ведет себя не лучше, чем любитель глупых розыгрышей.

<...>

8. Преступление должно быть раскрыто без вмешательства сверхъестественных сил – никакого столоверчения и вызова духов! Читатель еще может соревноваться в остроте ума с детективом-материалистом, но если ему придется столкнуться с миром духов и искать ответа в дебрях метафизики, он по определению потерпит поражение.
9. В истории должен быть только один детектив. Заставить биться над разгадкой троих, четверых или целую команду следователей – значит не только распылить внимание читателя и разбить цепь логических умозаключений, но и поставить его в нечестные условия. Если детективов несколько, читатель не знает, за кем ему следовать – это все равно, как если бы его заставили бежать наперегонки с эстафетной командой.
10. Преступником должен оказаться человек, играющий достаточно значительную роль в сюжете – персонаж, известный и небезразличный читателю.

<...>

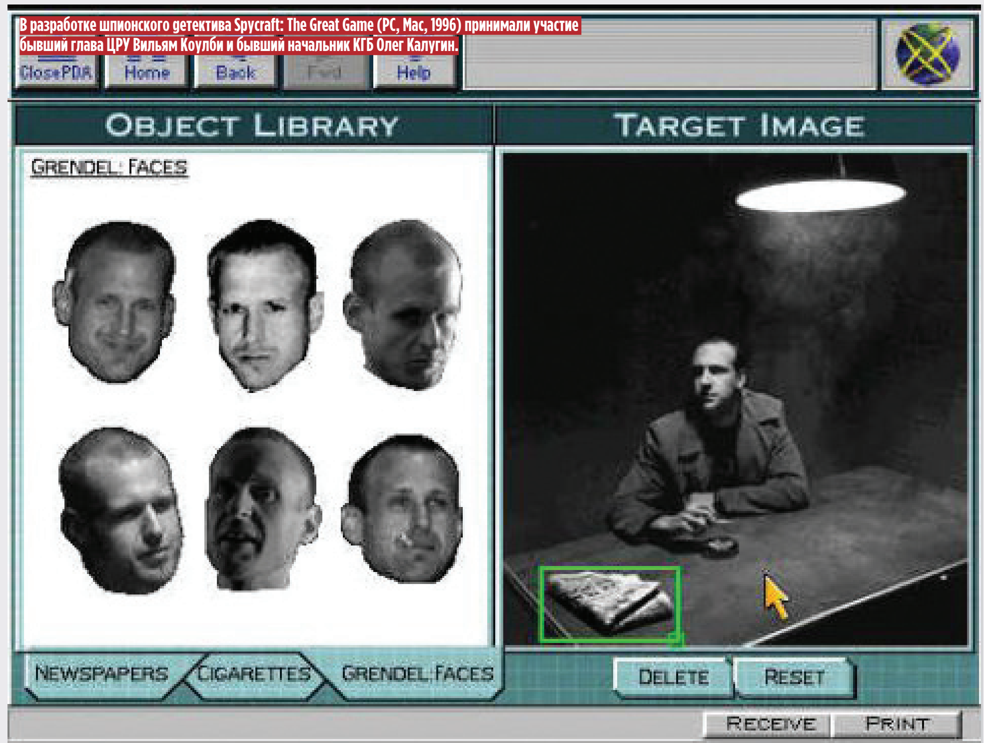
14. Способ совершения убийства, как и методы расследования, должны быть рациональны и научно обоснованы. Псевдонауке, вымышленным и гипотетически возможным устройствам не место в полицейском романе. Как только автор, подобно Жюлю Верну, удаляется в мир фантазий, он оказывается за пределами детективного жанра, в неизведанных водах жанра приключенческого.
15. Суть дела должна быть ясной для достаточно проницательного читателя. Если, узнав развязку истории, он пожелает перечитать книгу, то должен увидеть, что решение фактически было ему подсказано, и все улики действительно указывают на преступника – то есть, будь он так же умен, как и детектив, то мог бы и сам распутать дело (не стоит даже и говорить, что сметливым любителям детективов это и вправду удается).

Фактически, детективный роман, написанный с соблюдением этих правил, можно было воспринимать как игру-головоломку. Получается, что сами законы жанра благоприятствовали появлению его интерактивной разновидности.

Noir Futur

Сериал о частном детективе из будущего Тексе Мерфи всегда удивлял технологическими изысками, необычными для жанра. В первую игру, Mean Streets (1989), был встроен фактически авиасимулятор, позволявший летать на футуристическом авто над Западным побережьем США. Начиная с третьей части, Under a Killing Moon (1994), сериал использовал Doom-подобный трехмерный движок с видом от первого лица и свободным передвижением в трех измерениях, что для детективных игр тогда было большой редкостью.



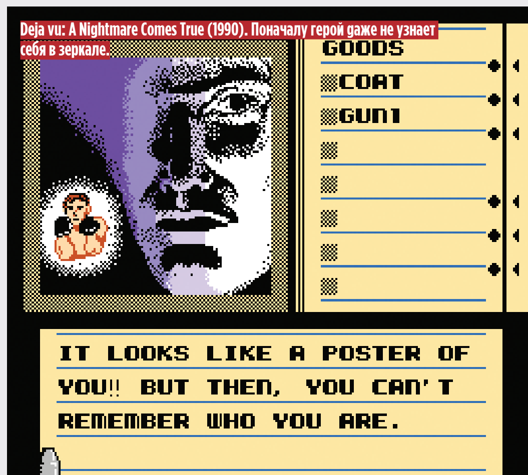


В разработке шпионского детектива Spycraft: The Great Game (PC, Mac, 1996) принимали участие бывший глава ЦРУ Вильям Коулби и бывший начальник КГБ Олег Калугин.

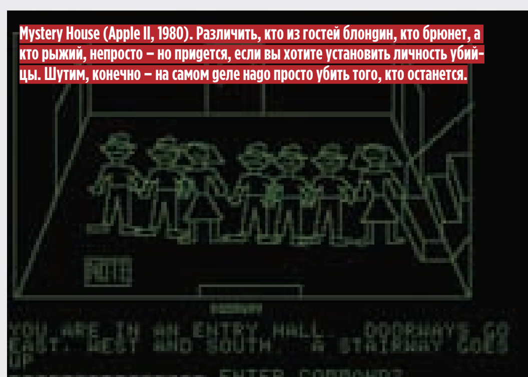
БЛОКНОТ – ОЧЕНЬ НУЖНАЯ ВЕЩЬ



CSI: Crime Scene Investigation (PC, Mac, Xbox, 2003).



Deja vu: A Nightmare Comes True (1990). Поначалу герой даже не узнает себя в зеркале.



Mystery House (Apple II, 1980). Различить, кто из гостей блондин, кто брюнет, а кто рыжий, непросто – но придется, если вы хотите установить личность убийцы. Шутим, конечно – на самом деле надо просто убить того, кто останется.

могилы с новыми полезными способностями. Впрочем, блокнот, которым бравый пи-ай* вооружен с самого начала игры, – тоже очень нужная вещь. В процессе расследования Льютон заносит туда важные мысли (вроде «Манди был повешен вверх ногами» или «Сапфира лжет?»), которые затем может использовать как в разговорах, так и «квестовым» образом на окружающие предметы. В дальнейшем тема была развита в играх Дейва Гилберта (Dave Gilbert): The Shivah и дилогии о семействе Блэкуэлл. Здесь позволялось не только собирать сведения и использовать их в разговорах, но и совмещать между собой две заметки, чтобы получить вывод (например, найти противоречия в показаниях свидетеля). Еще одна интересная ретро-механика, применявшаяся в играх Гилберта (и не только в них), – текстовый ввод. Так, в The Shivah (2006) нужно набирать логин и пароль для авторизации на компьютере, а в Blackwell Unbound (2007), чтобы найти номер в телефонной книге, необходимо не просто выбрать его из списка, а ввести имя человека или название учреждения. Так автор пресекает возможность прохождения «тупым перебором», при этом не ставя игрока в невыгодное положение.
Сюжетная основа сериала о Блэкуэллах также весьма примечательна. «Клиенты» Лорен и Розанжелы Блэкуэлл – люди уже умершие, призраки, которым надо помочь отправиться на тот свет. А для

*** пи-ай, PI – сокращение от англ. private investigator, частный детектив.**

DekaVoice (PS2, 2003)

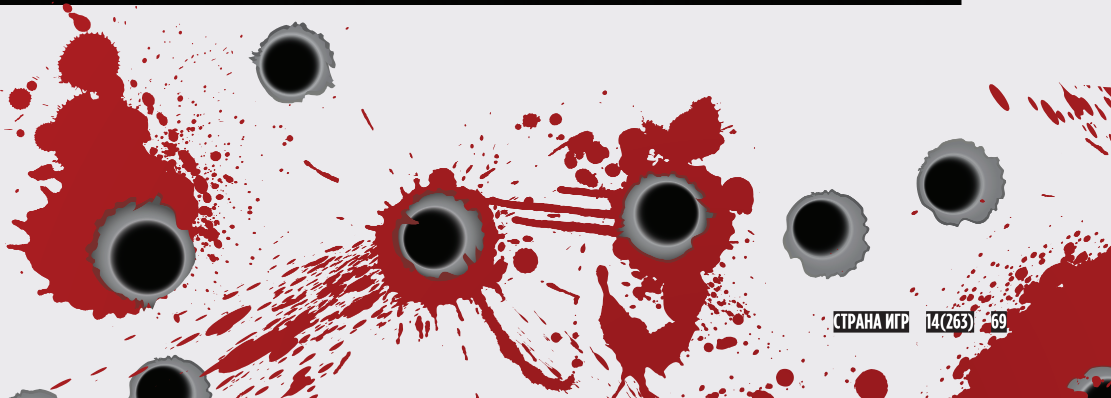
этого – выяснить обстоятельства их смерти (а стало быть, и жизни). Сверхъестественную завязку автор использует как повод показать жизнь обычных ньюйоркцев, от простого бытописательства то и дело переходя к ироничному социальному комментарию.

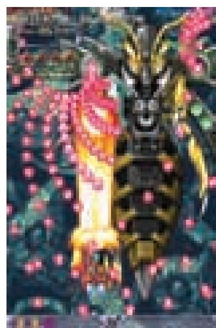
«Кто?» становится «зачем?»

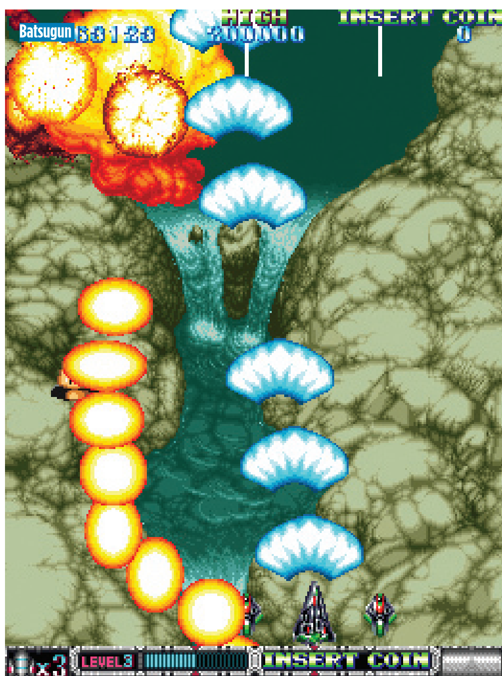
По мере того как современная криминальная проза отходит от исследования преступлений как головоломок, уделяя все больше внимания созданию психологических портретов персонажей (как преступников, так и детективов), в этом же направлении медленно двигаются и детективные игры. Такова Overclocked: A History of Violence (2008), где главный герой выясняет причину немотивированных, на первый взгляд, вспышек насилия в городе, проводя параллели со своим собственным прошлым.

Развитие технологий также меняет лицо криминального жанра – теперь, когда следователям и криминалистам доступна мобильная связь, компьютерные базы данных и прочие передовые достижения науки и техники, преступникам стало гораздо труднее уйти от ответственности… хотя и они не отказываются от плодов прогресса. Некоторые авторы компьютерных детективов предпочитают оставаться в безопасной гавани ретро-историй и измышляют сюжеты вроде «Шерлок Холмс против Ктулху», другие же чутко реагируют на веяния времени, создавая психологические триллеры, подобные Still Life (2005), – где, впрочем, действие происходит попеременно в прошлом и в наши дни. Одно можно сказать точно – гибель жанру в ближайшее время не грозит, ведь он берет начало из такого неисчерпаемого источника, как людское любопытство. СИ





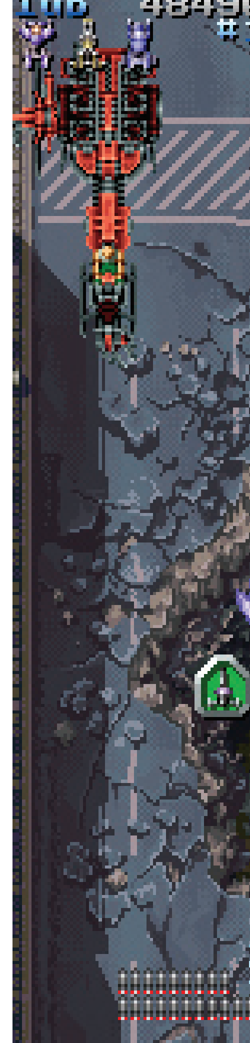




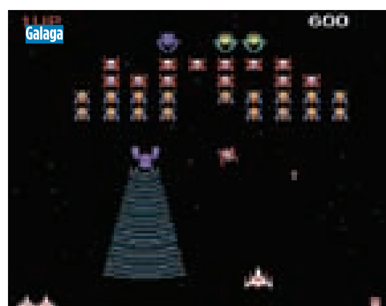
Batsugun

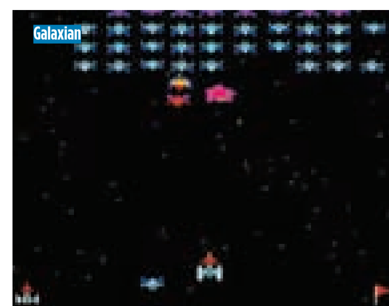


Battle Garegga



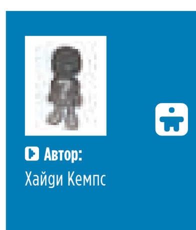
История вертикальных скроллшутеров


Galaga


Galaxian


1942

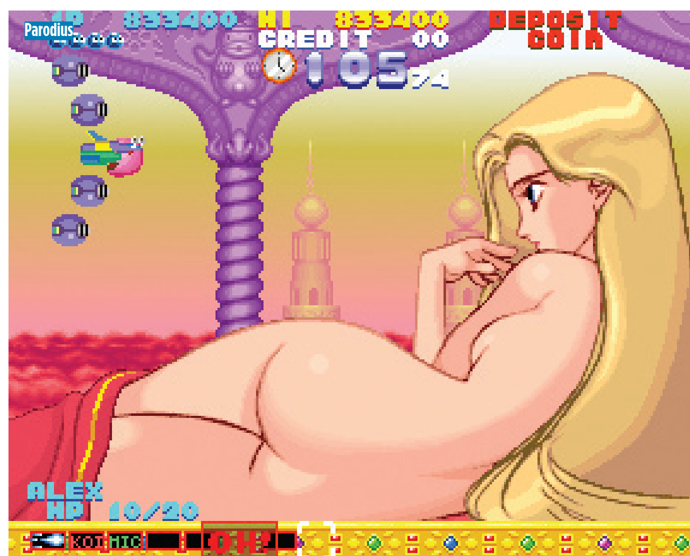




Автор:
Хайди Кемпс

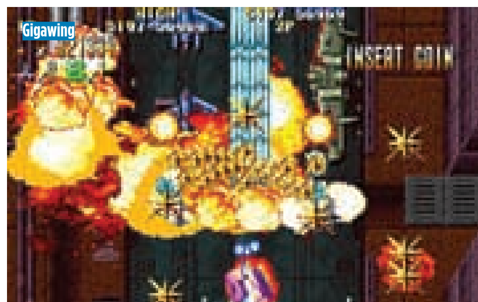


Batrider

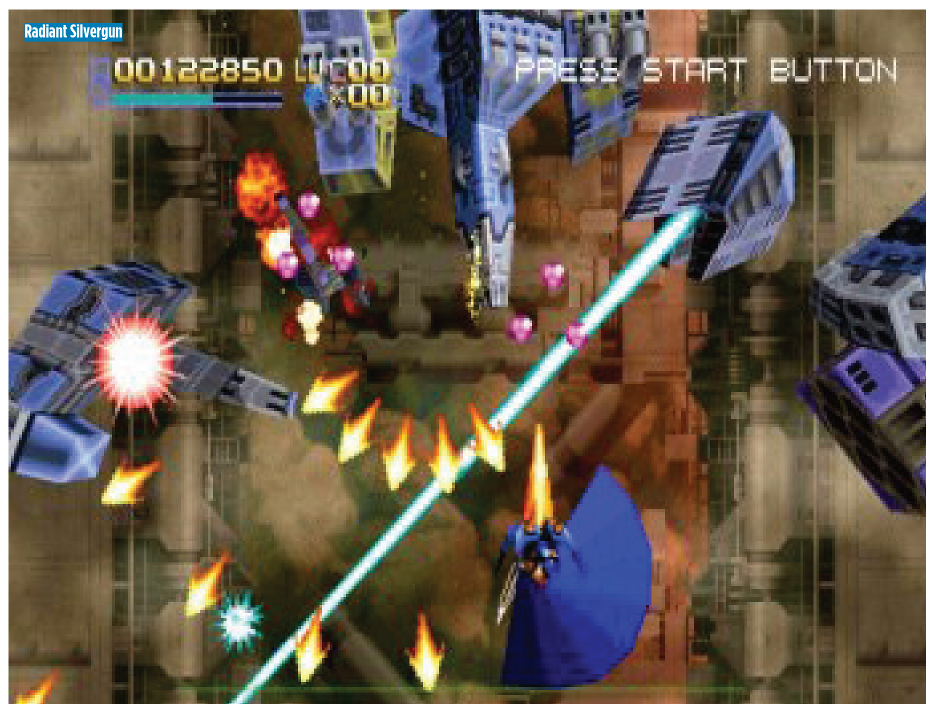


Parodius

Самой первой сверхуспешной игрой в жанре стала, несомненно, Space Invaders 1978 года.



Gigawing

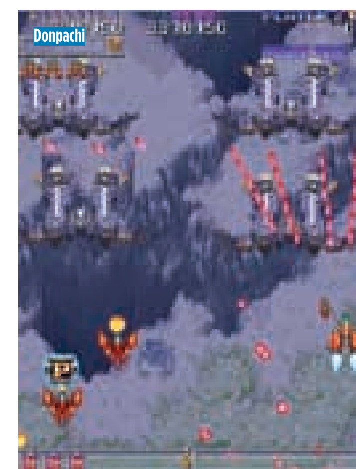


Radiant Silvergun

Жанров и поджанров видеоигр насчитывается очень много, но редкие из них могут похвастаться такой же долгой историей, как традиционные шутеры. Идея отдать на попечение геймера небольшой летательный аппарат и отправить палить по врагам и препятствиям возникла еще на заре становления индустрии. За доказательствами далеко ходить не нужно: Space War, которая считается первой настоящей игрой, по сути – шутер. Жанр с тех пор рос и развивался, переживая многочисленные всплески и падения популярности, но у него всегда находились ярые приверженцы, готовые уворачиваться, палить по целям и набирать впечатляющее количество очков. В нашей статье мы сосредоточимся на вертикальных скроллшутерах – одной из наиболее значительных разновидностей «стрелялок», вспомним самые громкие хиты, поговорим об их издателях и разработчиках, а также о новинках в этой области. В первую очередь нас интересуют японские проекты, поскольку именно в Стране восходящего солнца скроллшутеры и по сей день невероятно востребованы.

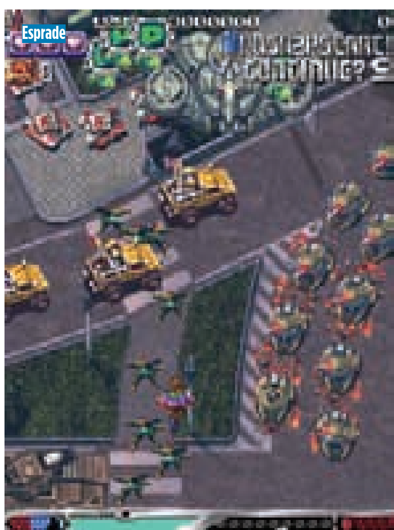
Самой первой сверхуспешной игрой в жанре стала, несомненно, Space Invaders 1978 года. Недавно, в «СИ» №12, вы уже могли прочитать подробную статью как о первой представительнице сериала, так и о всех последующих, но на всякий случай напомню: детище Томохиро Нисикадо, сотрудника компании Taito, занимавшейся тогда производством музыкальных автоматов, оказалось самой первой невероятно востребованной аркадной игрой во всем мире. Основная ее идея оказалась очень простой. На вас, небольшой звездолет, который обосновался внизу экрана и мог двигаться лишь вправо-влево, мчалась армада космических пришельцев. Чем больше недругов вы сбивали, тем быстрей они приближались, как будто от отчаяния проникаясь самурайским презрением к смерти. Все это сопровождал мерный, будто нездешний звук, учащавшийся в такт полету врагов. Когда гибла одна волна пришельцев, за ней тут же следовала вторая. Борьба с ними захватывала, но победой завершиться не могла – рано или поздно звездолет погибал.
Успех новинки помог Taito переключиться с производства «музыкальных шкатулок» (jukebox) на разработку полноценных проектов для аркадных автоматов.

В Японии Space Invaders настолько пришлась всем по вкусу, что считалось, будто именно она виновата в повсеместной нехватке 100-йеновых монеток. Компания Midway занялась распространением игры в Штатах, где ее полюбили не меньше, чем на родине (Европе и, в том числе России, как было заведено в те времена, достались многочисленные пиратские версии и имитации). Другие издательства также заторопились клепать собственные Space Invaders: на рынке начали появляться первые подражания. Лишь в 1979 году вышел проект, авторы которого попытались основательно переиначить базовую формулу, – Galaxian от Namco. В нем, как и в последовавшей Galaga, разноцветные орды врагов собирались в боевой порядок, их поведение подчинялось нескольким сценариям, а отдельные юниты даже храбро неслись вперед, чтобы захватить или разрушить корабль игрока. Тому по-прежнему разрешалось летать лишь влево-вправо; цветная графика и акцент на вражьи хитрости стали главными изменениями, предложенными Galaxian.
Когда на прилавках появился первый настоящий вертикальный шутер со скроллингом – вопрос спорный, хотя начальный уровень в Borderline (1981) от Sega и


Donpachi

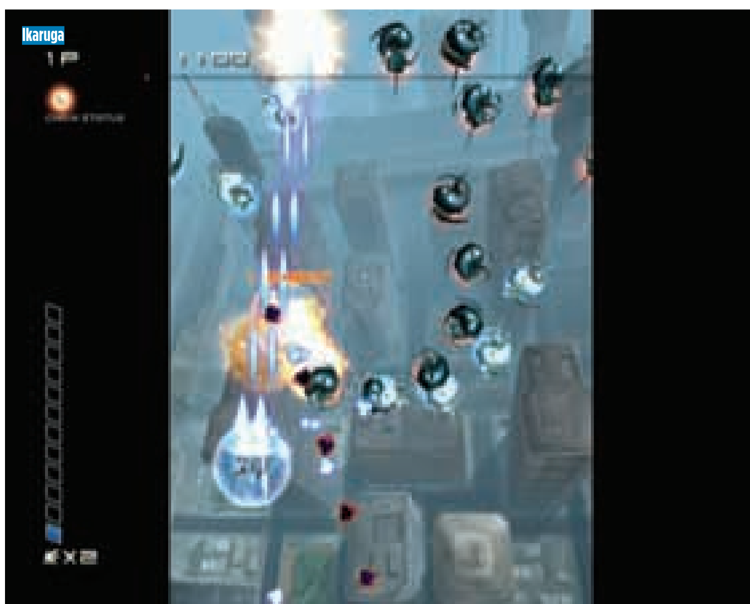






Compile обычно считается одним из ранних, если не самых давних примеров подобного геймплея. Но широкое внимание к концепции привлекла Xevious, увидевшая свет в 1982 году. В Xevious корабль игрока свободно двигался во всех направлениях. Кроме того, фон отличался тщательной проработкой, а битва – для того времени это было неслыханно – велась на нескольких фронтах. Пилот мог стрелять как по приближающимся врагам, так и уничтожать цели на земле при помощи ракет «воздух-земля». По нынешним стандартам сами сражения мало чем выделялись: унылые боссы, нет апгрейдов оружия, нечеткие границы между уровнями. Однако качество графики и обильные «секретки»-сюрпризы привлекли внимание завсегдатаев аркад к Borderline: ее и на Западе полюбили, но в Японии прямо-таки обожали.

К этому моменту дорога для шутеров уже была вымощена: произведения Taito и Namco помогли жанру набрать популярность. Теперь очередь была за другими компаниями: использовать предложенные идеи и развить их.



В 1984 году относительно молодой и неизвестный разработчик Ёсики Окамото устроился на работу в Capcom после неурядиц в Konami, под эгидой которой он ранее создал два шутера – Time Pilot с возможностью двигаться во всех направлениях и псевдотрехмерный Gyruss. Поскольку его предыдущие проекты оказались весьма прибыльными, было решено, что и для Capcom Окамото сначала сделает шутер. Так на свет появилась 1942 – одна из первых представительниц своего жанра, в которой речь шла о реальных исторических событиях, а не о научно-фантастических подвигах. Для японской игры сюжет был крайне необычен: геймер выступал во Второй мировой на стороне сил Альянса и громил токийский воздушный флот. Еще одной интересной особенностью стали «маневры уклонения» – с их помощью удавалось уйти от вражеских залпов. Хватало на уровнях и пауэр-апов: предметов для удваивания силы атаки, для мгновенной очистки экрана от всех неприятелей, и даже для вызова «спутников» – вспомогательных кораблей, которые следуют за основным и обеспечивают огневую поддержку.

В следующем году вышли еще два примечательных проекта, Twinbee от Konami и Tiger Heli, первый опыт компании Toaplan, которая с этого времени до начала 90-х будет славиться как один из основных разработчиков шутеров. Twinbee не догнала по известности другой хит Konami, горизонтальный скроллшутер Gradius, но выделилась среди прочих вертикально ориентированных товарок за счет необычных декораций: действие происходило в милой (как сейчас бы сказали, «кавайной») фэнтезийной стране, где не хватало разве что молочных рек и кисельных берегов. Tiger Heli первой ввела идею «smart bomb» – предмета, который дарует игроку временную неуязвимость и позволяет уничтожить всех врагов на экране. Интересное новшество тут же взяли на заметку и растиражировали другие студии.

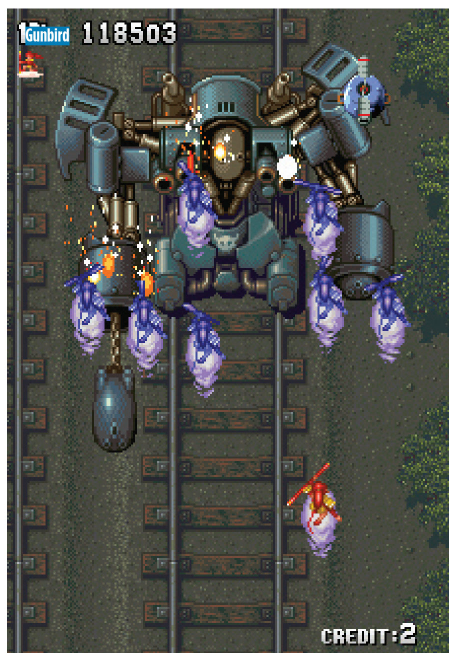
В 1986 году умами любителей шутеров завладела Star Soldier от Hudson. В отличие от прочих нашумевших вертикальных скроллшутеров, она вышла исключительно на домашних консолях: NES и MSX. Тогда NES как раз пошла на взлет в Японии, а Hudson числилась среди главных компаний-разработчиков игр для нее, и неудивительно, что продажи Star Soldier превзошли все ожидания. Сражения за наилучший результат между завсегдатаями аркад уже стали привычным делом, но по Star Soldier организовывалось даже соревнование национального масштаба.

Не менее заметным релизом стала Zanac от Compile. По замыслу она мало чем отличалась от большинства скроллшутеров, но привнесла в жанр концепцию подстраивающегося под игрока AI (как ее окрестили фэны, «ranking»). В зависимости от ловкости игрока (сколько раз тот погибал, какое количество пауэрапов собрал и сколько врагов подстрелил), а также частоты стрельбы, менялся уровень сложности. Игры, а в особенности аркадные, уже использовали ранее идею ранкинга (чтобы вытянуть побольше монеток из фэнов), но не до такой степени, как Zanac.

К 1987 году вертикальные и горизонтальные скроллшутеры буквально захватили аркады: на них можно было наткнуться в любом уголке мира (особенно в Японии и Европе). Их порты для домашних консолей и компьютеров обычно заметно уступали оригиналам, так что фэны чувствовали себя счастливыми, снова и снова скармливая машинам мелочь (кстати, даже Хидеки Камия, создатель первой Devil May Cry, был одержим всеобщей шутероманией – его привлекала Gradius). Но насколько продолжительным мог быть такой успех?

Пик популярности жанра пришелся на конец 80-х и начало 90-х, когда рынок буквально заполонили новинки. Аркадное «железо» все совершенствовалось: вышли CPS и Neo Geo MVS от SNK – мощные, стандартизированные платформы для создания игр. Переход на 16-бит расширил возможности домашних приставок и компьютеров – до них вскоре добралась целая армада шутеров

(особенно много проектов поселилось на PC-Englne от NEC).
Хиты следовали один за другим. Konami отметилась свежим выпуском Twinbee – Delta na Twinbee с улучшенной по сравнению с первой частью графикой. Taito создала для аркад Gun Frontier с декорациями в духе Дикого Запада, а Hudson продолжила сериал Star Soldier на PC Engine, выпустив Super Star Soldier, Final Soldier и Soldier Blade. Aerofighters/Sonic Wings от Video System предложила фэнам странноватый сюжет и весьма своеобразных персонажей вдобавок к реалистичным самолетам, а также впервые обкатала движок, который впоследствии будет использоваться в разработках компании-преемницы, Psikyo. Toaplan выковала на радость поклонникам жанра Tatsujin и Dogyuun для аркадных автоматов. Нелюбители аркад восхищались сериалом Aleste от Compile для приставок. И все же наиболее значительные вертикальные шутеры этого времени – представительницы линейки Raiden от Seibu Kaihatsu. Они отличались простым управлением, но подкидывали игрокам немало интересных задачек.
К несчастью, наравне с отличными играми рынок заполонили бездарные поделки, авторы которых пытались нагреть руки на популярной формуле. Стоило, к примеру, Konami выпустить горизонтальный скроллшутер Parodius, комедийное переложение Gradius, как все ринулись штамповать похожие шутеры, щедро приправленные дурацкими шутками (и почти без толкового пародирования). Так на рынке появились Gun*Nac (средненькая пародия на Zanac), God Panic и одиозный Toilet Kids с «говорящим» названием.
Вдобавок, изменилась и ситуация в мире игровых автоматов. Ёсики Окамото в 1991 году создал Street Fighter II для аркад. Уставшие от многочисленных «стрелялок» посетители охотно переключились на файтинги. Будущее компаний, чье благополучие во многом определялось успехом издаваемых шутеров, тут же оказалось под вопросом. Compile отступилась от Aleste в пользу пазлов Puyo Puyo. Toaplan заявила о банкротстве в 1994 году, а Irem, авторы R-Type, надолго сошли со сцены. Оставшиеся разработчики, которые сохраняли верность жанру, столкнулись с выбором: развиваться или исчезнуть. А файтинги между тем становились все популярней, и приближался переход на 3D-графику.
До банкротства Toaplan успела выпустить последнюю игру, Batsugun, впоследствии вдохновившую многих авторов на создание шутеров. Она отличалась невероятно насыщенными уровнями: быстро надвигались вражеские армады, вдобавок неприятели очень проворно действовали, стреляя быстрыми очередями – то метили прямо по игроку, а то следовали заданным схемам. Чтобы увернуться от залпов, приходилось эти схемы заучивать. После закрытия компании ее сотрудники оказались в сложном положении. Они всем сердцем любили шутеры и знали, что найдутся поклонники, готовые полюбить их новые произведения. Но таких фэнов вряд ли набралось бы много из-за сложившейся на рынке ситуации. Тем не менее, к середине 90-х выходцы из Toaplan основали сразу три студии, которые в дальнейшем задавали тон в жанре: Raizing, Cave и Takumi.
Raizing выпустила первую игру, Mahou Daisakusen (Sorcerer Striker) уже в 1993, но настоящим прорывом для разработчиков стала Battle Garegga (1995). Как и Gun Frontier, она использовала мотивы Дикого Запада, но покоряла не столько антуражем, сколько бешеным ритмом. На экране постоянно что-то происходило: сыпались предметы, возникали враги, шли волнами огневые очереди и взрывы (как ни странно, обнаружились любители подобных испытаний; на Западе такие игры окрестили «маньячными шутерами»). Вдобавок, система ранкинга в Garegga отличалась суровостью. При расчете уровня сложности учитывалось все: количество набранных очков, потерянных жизней, произведенных выстрелов и собранных пауэр-апов. При хорошем результате за несколько секунд бои из нелегких могли стать прямо-таки не-



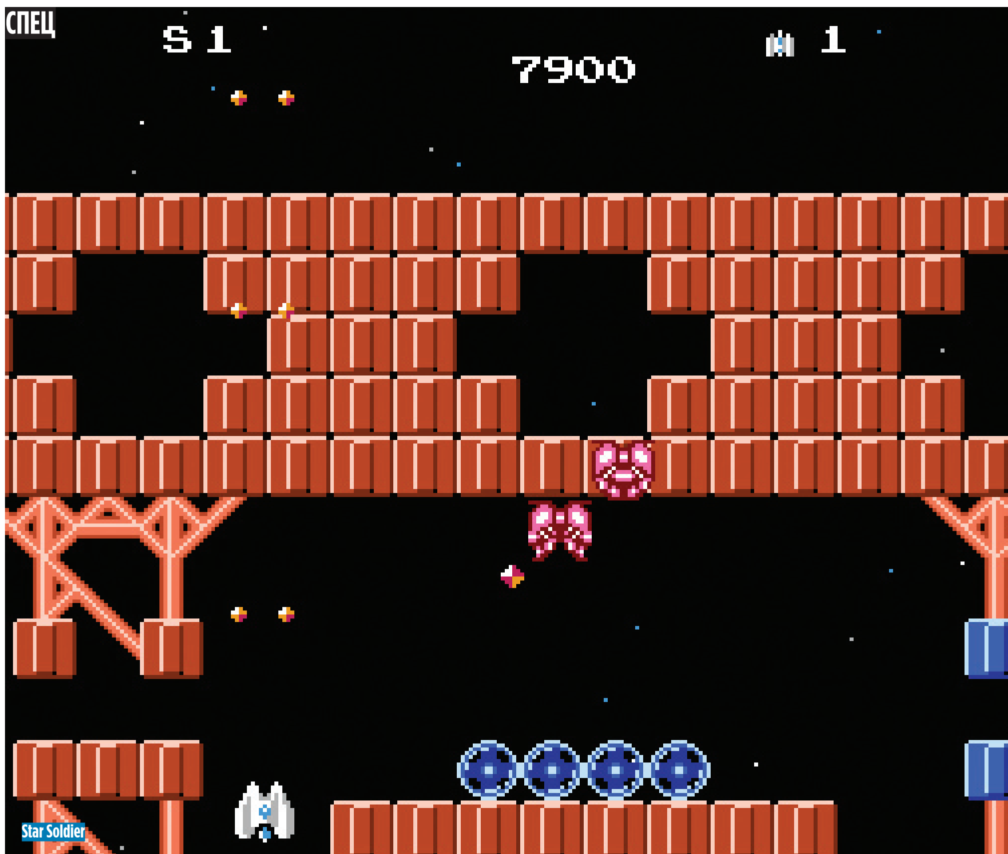
Radiant Silvergun
В 1998 году Treasure выпустила образцово-показательный скроллшутер Radiant Silvergun. Образцовость его заключалась в степени проработки – геймеры получили отлично сбалансированное вооружение, толковую систему ранкинга, кучу «секреток» и достаточно сложные задания. И в наши дни улучшенный порт Radiant Silvergun для Saturn – коллекционная редкость, которая весьма высоко ценится.



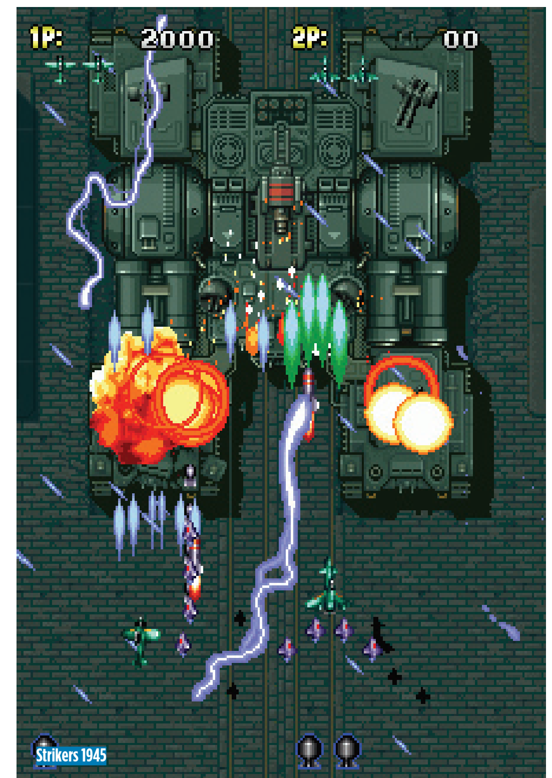
К несчастью, наравне с отличными играми рынок заполонили бездарные поделки, авторы которых пытались нагреть руки на популярной формуле.







Star Soldier

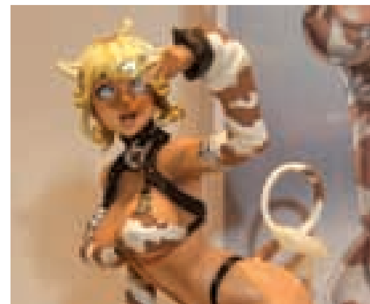


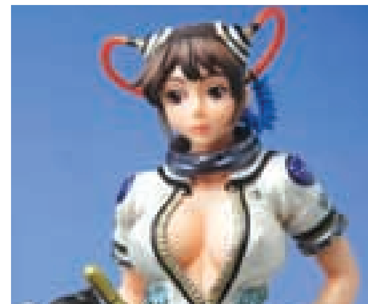
Strikers 1945

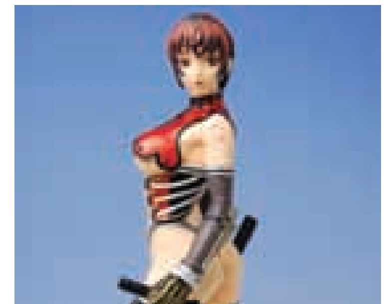

Raiden

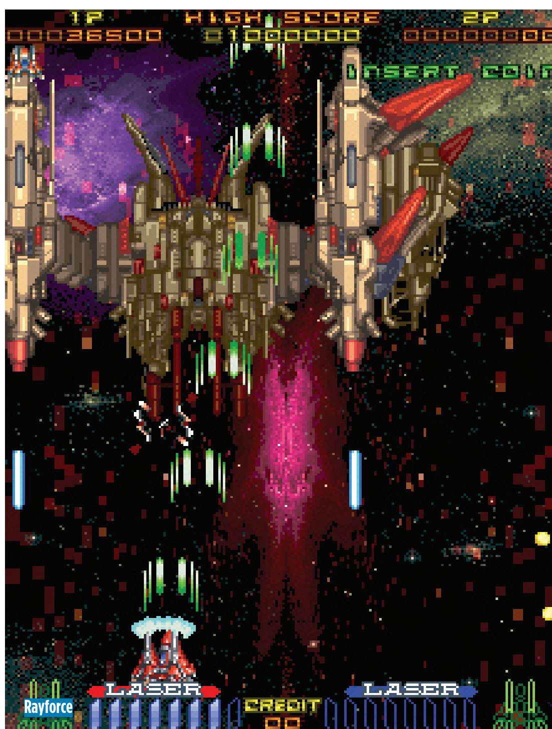
Девушки Дзюна Цукасы

С недавних пор популяризировать творчество художника Psikyo помогают статуэтки, созданные по иллюстрациям из его альбома, Tsukasa Bullet. Девочка-коровка, девочка-из-будущего, суровая девочка-ниндзя и не менее суровая фехтовальщица – всех их впервые воплотил на бумаге именно Цукаса.









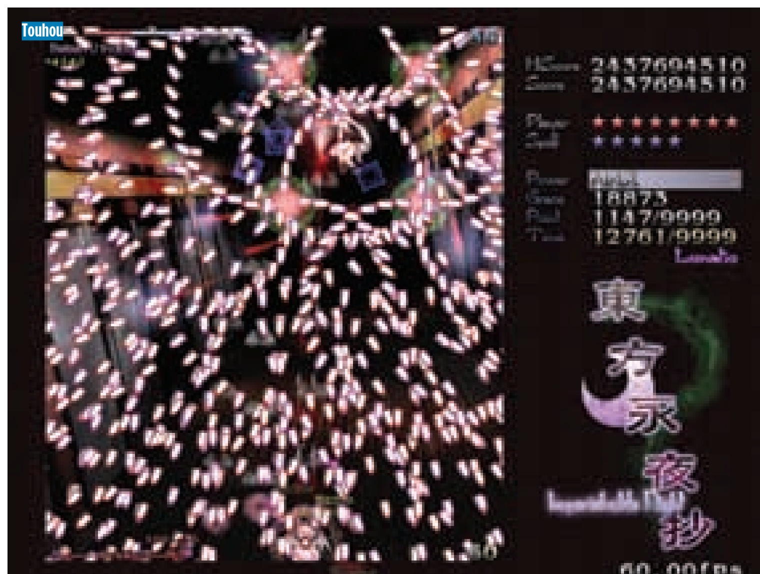
Rayforce

вероятно ожесточенными. Многие выигрышные стратегии основывались на том, что на определенных этапах пилот совершал «самоубийство», чтобы сложность не зашкаливала, а дополнительные призовые очки продолжали начисляться. Raizing также попыталась разнообразить традиционную формулу. Например, в Shippu Mahou Daisakusen были гоночные элементы, в Soukyugurentai (Terra Diver) – уникальная система удержания и сопровождения цели для отстрела нескольких врагов разом. Без юмора и шуток, понятных только поклонникам, также не обходилось, проекты изобиловали карикатурными персонажами (особенно много их попало в последний выпуск сериала Mahou Daisakusen).

Между тем в 1995 году заявила о себе компания Cave. Ее возглавил Цунеки Икеда (известный фэнам под псевдонимом IKD), а за издание произведений новоиспеченной студии взялась Atlus (которую обычно все же ассоциируют не с шутерами, а с линейкой Megami Tensei). В отличие от коллег по цеху из Raizing, в Cave не стали превращать экран в свалку из врагов и шальных пуль, взамен выпуская по игроку очереди с определенным «рисунком». На первый взгляд казалось, что пролететь невредимым сквозь такое пекло невозможно, но при определенной сноровке (и за счет небольшой «зоны уязвимости») пилот вполне может уворачиваться на зависть зрителям. Японцы окрестили придумку Cave «danmaku» (дословно – огневая завеса), а западные геймеры – «адом из пуль» (bullet hell). Cave также отказалась от заумных способов расчета сложности и присуждения призовых очков, взамен придумывая различные хитрости. Например, в Donpachi и ее сиквеле, Dodonpachi, победные очки полагались еще и за количество непрерывных очередей по врагу.

Следующие шутеры от Cave уже не напоминали типичные научно-фантастические истории. Благодаря арт-директору Дзюнии Инуэ они стали более разнообразными. Например, в ESPrade поражала и завязка, необычная для тех времен (антиутопическое будущее, школьники с паранормальными способностями охраняют Токио, пока полиция и банды преступников-экстрасенсов дерутся не на жизнь а на смерть), и впечатляющее графическое оформление. А в Guwange 1999 года события разво-

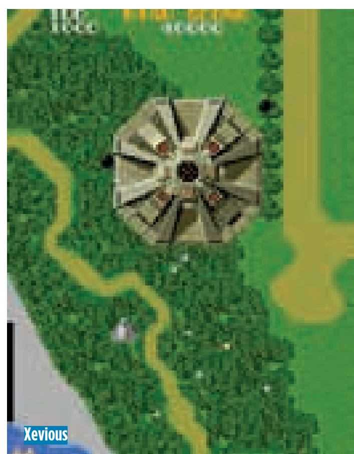
рачивались в Японии периода Муромати (1336 – 1573). Эпоха примечательна тем, что именно тогда в Страну восходящего солнца завезли первые ружья. Персонажи шутера, в компании мощных сверхъестественных напарников, пешком прорывались сквозь сложные, усеянные преградами уровни, в финале сражаясь с громадными боссами-демонами. Компания Takumi же в основном добивалась успеха не в одиночку, а в сотрудничестве с Capcom. Стиль Takumi можно описать как нечто среднее между манерой Raizing и Cave, но с акцентом на использование вражеского огня против самих же врагов. В сериале Gigawing и Mars Matrix, наиболее известных произведениях студии, игрокам позволялось либо перехватывать, либо отражать неприятельские залпы, набирая дополнительные призовые очки за удачные попытки.
Но конечно, в это время заявили о себе и другие разработчики. Psikyo, куда пришли бывшие сотрудники из команды, трудившейся над Aero Fighters, продолжила выпускать по большому счету очень прямолинейные и очень традиционные скроллшутеры. Тем не менее она озаботилась хорошими художниками: дизайном персонажей, например, Дзюн Цукаса (обожает рисовать фигуристых барышень с убедительным телосложением и в доспехах, идеально повторяющих форму груди). Psikyo отметилась сериалом Sengoku (Sengoku Ace в 1993 году, Sengoku Blade в 1995 году), самостоятельной Gunbird (1995) и еще одним сериалом – Strikers.
С наступлением нового десятилетия стало очевидно, что шутеры уже не общепопулярны. Разработчики не скрывали, что трудятся исключительно для тех, кому хотелось видеть, как в давно знакомый геймплей привносится что-то новое. Но, конечно же, и ностальгических «возвратов к истокам» хватало. Все началось с вышедшей в 2001 году Ikaruga, продолжательницы идей Radiant Silvergun. Очень простая задумка – менять окраску корабля, чтобы «поглощать» неприятельские выстрелы соответствующего цвета, – стала вишенкой на торте из непрерывного экшна, характерной графики и непростых заданий. Ikaruga впоследствии переносили на многие платформы; ей удалось пробудить интерес к шутерам даже у тех фэнов, которые давно поостыли к виртуальным «тирам».
Самой плодовитой студией остается Cave. И Dodonpachi Daioujou (2002), и Ketsui (2003), и ESPGaluda (2004), и Mushihimesama (2005) отличаются интересными, богато детализированными мирами, глубоко проработанными системами начисления баллов и привлекательной графикой. Вместе с тем все чаще компании сокращают число выпускаемых игр, меняют профиль или же попросту перестают существовать. Raizing самораспускается, а ее бывшие таланты перебираются в Cave, где посвящают себя проектам «в духе Raizing». К таким относятся Ibara (2005), Pink Sweets (2006) и Muchi Muchi Pork (2007). Издательство Taito ликвидирует внутреннее подразделение, отвечавшее за шутеры, – их авторы, оставшись не у дел, объединяются в собственную компанию, G.Rev. G.Rev. выдает на-гора Under Defeat (2005) и странноватый гибрид шутера с файтингом, Senko no Ronde (2006). Закрывается «родительская» фирма студии Compile, и осиротевшие сотрудники основывают Milestone, в последующие годы выпустив Chaos Field (2004), Radilgy (2006) и Karous (2007). Впрочем, не у всех хватает сил бороться и дальше. Компания X-Nauts приобретает Psikyo, но аркадных новинок не последовало: судя по всему, кто-то из прежней команды уволился, а кто-то трудится над совсем другими играми. Takumi, что удивительно, держится, но редко заявляет о себе. Самый свежий проект студии, Gigawing Generations, вышел еще в 2004 году.
Тем не менее, вертикальные скроллшутеры привлекают и новых разработчиков. Alfa System кует сериал Shikigami no Shiro, где действие происходит в современном нам мире. Южнокорейская студия SKonec еще в 2001 году выпустила Psyvariar (2001), а в 2003 порадовала поклонников сиквелом. В 2006 же подоспел шутер на мифологическую тему, Homura. Seibu Kaihatsu привлекает к созданию Raiden III (2005) и Raiden IV (2007) команду под названием MOSS. Наконец, крошечная компания Triangle Service, чей девиз звучит как «shooting love» («любовь к стрельбе» или «стрельба любовью», кому как нравится), выпускает аркадные шутеры XII Stag (2002), Trizeal (2004) и Exzeal (2007).
Что особенно интересно, в последнее время увеличилось и качество, и количество фэнских проектов в этом жанре на PC. Распространяются они на выставках-продажах вроде Comic Market и в различных японских торговых сетях (скажем, Messe Sanoh). Например, необычайно популярен любительский сериал Touhou. Его в одиночку создает энтузиаст под псевдонимом ZUN. У всех выпусков Touhou есть несколько общих черт: анимешные персонажи в сказочном мире и еще более изощренные «рисунки» огневых завес.
Так что как бы то ни было, а прощаться со скроллшутерами пока рано. Хотя они и не слишком известны, их поклонники остаются одними из самых завзятых геймеров и пристально следят за каждой новинкой. Вдобавок, впервые за много лет обстоятельства способствуют увеличению аудитории: пошла мода на ретроигры и в ответ на спрос студии начали выпускать доступные, недорогие шутеры для служб вроде Xbox Live Arcade. Интересно будет посмотреть, во что же выльются нынешние тенденции в жанре, а еще интереснее – сыграть в грядущие новинки. СИ


Touhou



Twinkle Star Sprites

В последнее время увеличилось и качество, и количество фэнских проектов в этом жанре на PC.


Xevious


Zanac

Александр Логинов (Gameland.TV)



Наши читатели часто задают нам вопросы о телеканале Gameland.TV, однако отвечать на них на самом деле нам довольно сложно. Мы помогаем коллегам связями и информацией, но все передачи они производят самостоятельно. Чтобы вам было проще разобраться, что это за зверь такой, Gameland.TV, мы решили взять интервью у Александра Логинова, креативного директора телеканала.

? Для начала: что такое «геймерский телеканал»? Телеканал об играх или же телеканал для геймеров?
Все, что создается в этом мире, создается для кого-то. Будь это свежий диск Ting Tings, сосиски из палатки за углом или экскременты Пьеро Манзони, заваренные в консервные банки. Поэтому, когда мы создавали телеканал, то точно понимали, для кого мы его делаем. Наша аудитория – люди, интересующиеся играми, независимо от степени их вовлеченности. Программное разнообразие позволяет удовлетворить и хардкорного геймера, девочку, только танцующую на коврике DDR, бабушку, подсевшую на WiiSport, серьезного бизнесмена, решившего попробовать PSP, и миллионы людей, которые много слышали об интерактивных развлечениях, но не знают, как сделать первый шаг.

? Кто все те люди, которые вас должны смотреть? Хардкорщики, казуалы, просто случайно включившие ваш канал зрители?
У нас нет черного фургона, группы захвата и приборов для промывки мозгов. Мы не пытаем наших зрителей в темных подвалах и не отрезаем пальцы несогласным джойстиком от Xbox. Мы лишь открываем дорогу в коридор со множеством дверей, где наши зрители могут выбрать комнату по своему вкусу. Как я уже заметил ранее, мы ориентируемся на максимально широкую аудиторию, среди которой есть хардкорные геймеры, начинающие игроки и те, кого принято называть западным словом казуалы.

? Не секрет, что за границей успешных геймерских передач, не говоря уже о каналах, очень мало. Хотя занимались ими, казалось бы, не самые последние люди в индустрии. Неужели Россия в этом впереди планеты всей?
Популярных геймерских передач более чем достаточно, только не надо сравнивать рейтинги Attack of the Show с каким-нибудь Lost. Как любой нишевый продукт, ТВ-шоу об играх способны собрать вокруг себя целевую аудиторию. В зависимости от типа подачи, эти программы могут иметь более размытую или более плотную аудиторию. Tech TV – первый американский геймерский канал имел аудиторию в 49 миллионов домашних хозяйств и транслировался в 70 странах мира. Когда канал купила Comcast, он был переименован в G4 TV. Из двенадцати успешных игровых передач осталось две. Comcast решил, что Men Television (телевидение для мужчин) более выгодный спектр и в сетке канала появились ТВ-сериалы, шоу девочек в купальниках и т.д. По этому пути пошли и другие игровые ТВ-монстры – Game One и Spike TV. Причины? Их две. Men Television предоставляет более широкий спектр рекламодателей, а сама бизнес-модель менее рискованна, так как кроме игр подобный канал адекватно покрывает другие смежные сферы, такие как экстремальный спорт, секс и автомобили. При этом в Корее, где киберспорт имеет статус социального феномена, существует три успешных киберспортивных канала. Gameland.TV учитывает все эти факторы и удовлетворяет смежные интересы аудитории через призму игр. Там, где игры не могут быть оберткой для продукта, мы все равно пытаемся оставить игровой мотив. Например, мы так поступили в передачах НЕВОД, ВСЕ КИНО И БАНЗАЙ, где наравне с базовой информацией присутствует игровой контент.

> Популярных геймерских передач более чем достаточно, только не надо сравнивать рейтинги Attack of the Show с каким-нибудь Lost.

? На какие передачи телевидения/радио, не обязательно связанные с играми, вы равняетесь и почему?
Мы равняемся на мировой опыт, как и все наши российские коллеги. Возможно, для вас будет открытием, но за всю историю русского ТВ здесь были придуманы только два успешных продукта – КВН и ЧТО? ГДЕ? КОГДА? – все остальное закупленные по лицензии или скопированные с западных/восточных аналогов шоу. Так что мы, как и наши большие коллеги, смотрим зарубежные продукты и думаем, как их можно адаптировать к современным реальностям, учитывая потребности и пожелания аудитории.

? Немало вопросов вызвали названия передач – «Упыри», «ОтжЫг». Почему был выбран такой агрессивно-подростковый стиль?
Хочется вам того или нет, но большую часть аудитории любого канала составляют подростки. И эта аудитория уже выросла в потоке массовой культуры, где сильное вли-





Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru

яние оказывают известные вам музыкальные каналы, современное кино, бумажная пресса и Интернет. Сам ритм жизни диктует это агрессивно-лозунговое направление. А мы не ставим своей целью учить – мы призваны развлекать в том стиле и форме, к которой привыкла данная аудитория, предоставляя ей то, что она хочет.

Будет ли канал показывать аниме-сериалы, и если да, то какие? Заодно: откуда взялась аниме-тематика на телеканале?
Как показывают наши исследования, часть людей, играющих в видеоигры, с удовольствием смотрят аниме, а часть людей, смотрящих аниме, с удовольствием играют в игры. Так как мы работаем на связке разных интересов, то вопрос о создании передачи об аниме был решен с самого начала. Что касается сериалов – да мы планируем показывать аниме-сериалы на канале, но прежде всего мы должны быть уверены, что

Пока что мы считаем нашего зрителя достаточно самостоятельным и разумным, чтобы он сам выбирал свой путь.

это будут качественные и интересные нашим зрителям проекты. В данный момент ведутся переговоры с несколькими японскими студиями.

Специальный вопрос от наших читателей: «Кто переодел милую Кигури в пугало?» Действительно, кто определял образ ведущей передачи «Банзай»?
У нас великая демократия на канале. Мы прислушиваемся к нашим ведущим и учитываем их мнение при создании конечного продукта, начиная от образа, заканчивая контентом проекта. Что касается Кигури, то она сама выбирает свой стиль, исходя из того, как она себя ощущает наиболее комфортно. Возможно, то, что является для вас странным или отталкивающим, на самом деле попадает в модные тренды на территории Японии.

Уверен, что все геймеры со стажем несказанно благодарны вам за передачу «Без винта». Неужели Бонус и Гамовер действительно так любят игры, что согласились вернуться к ним спустя столько лет?
Если вернуться на год назад, то именно летом 2007 года мы думали о тех передачах и проектах из прошлого, которые могли бы понравиться геймерам со стажем. На ум пришли два проекта: «Денди» и «От Винта». Сергей Супонев, к сожалению, трагически погиб, а Бонус и Гамовер оказались не только полны здоровья и сил, но и с радостью согласились вернуться в прежнем формате даже со старым названием. Но так как канал очень динамичный, а Бонус и Гамовер за это время изменились, то название программы превратилось в «БЕЗ ВИНТА», что символизирует отказ от прошлого стиля проекта и безумность происходящего на экране.

Наши читатели хорошо знакомы с журналами «Страна Игр» и «PC ИГРЫ», а также сайтом Gameland Online. Какое отношение имеет к ним телеканал? Кто выбирает, какую игру телеканал считает хорошей, а какую – нет очень?
Все мы братья и сестры в едином игровом мире. Какая игра хорошая, а какая плохая выбирают читатели и зрители – это их право, данное им от рождения. У нас на канале нет обзорных шоу в чистом виде. У нас есть два юмористически-развлекательных проекта БЕЗ ВИНТА и 1-Й УРОВЕНЬ. Но ни тот ни другой не претендуют на авторитетное обзорное шоу. Естественно, у редакторов и авторов есть свои предпочтения, но мы строим все наши продукты так, чтобы зритель сам мог сделать выводы и принять решение самостоятельно. Возможно, в будущем мы будем выставлять оценки играм, но это будет в какой-то необычной и весьма увлекательной форме. Пока что мы считаем нашего зрителя достаточно самостоятельным и разумным, чтобы он сам выбирал свой путь.

Вкратце: что канал дает нового по сравнению с видеоприложениями к журналам?
А что нового между школьным автобусом и самолетом? Это разные направления, задачи и системы. Каждый выполняет свою функцию и дополняет друг друга. Видеоприложения более хардкорны и предлагают очень детальный взгляд на узкую тему. Канал развлекает и смотрит на проблему шире, предлагая информацию для многослойной аудитории. Канал вы можете смотреть за манной кашей и хлопьями кукурузы перед школой/институтом/работой или просто развалившись в кресле. Он легок и не грузит зрителя. К диску вы готовитесь, медитируете и смотрите его на компьютере час или два, раз в пару недель или даже один раз в месяц.

Стоит ли ждать на телеканале подробных репортажей с зарубежных выставок, эксклюзивных (для России) интервью?
Они уже есть сейчас. Еженедельно на канале можно наблюдать эксклюзивные репортажи о Японии в программе БАНЗАЙ. Мы освещаем практически все значимые игровые и смежные события внутри страны. И, естественно, мы не собираемся пропускать крупнейшие игровые выставки. Неделя в стиле E3 должна стать первым экспериментом на канале, когда каждый день вы будете узнавать что-то новое с лос-анджелесской выставки. А потом Лейпциг и Токио. Так, что не пропустите – это будет горячий сезон. Игровой кулак нашей медиакомпании.

Расскажите еще раз, как можно подключиться к Gameland.TV, и объясните, почему канал никогда нельзя будет поймать на обычную антенну.
Все частоты уже давно заняты, поэтому для любого нового канала есть два пути – либо договариваться с одним из существующих каналов и вещать в его эфире и на его частоте какой-то временной отрезок от чужого эфира, либо уходить на спутник и кабель. Учитывая объем контента, мы выбрали второй вариант. Сейчас нас можно найти в московском СТРИМ, сети АКАДО и на НТВ+ в расширенном базовом пакете. До конца года мы планируем присутствовать в большинстве пакетов региональных кабельных операторов. Так что если вам еще не подключили Gameland.TV – приходите с базуками, мачете и цветами под окна своего оператора и требуйте.

Появится ли полноценная интернет-версия телеканала?
Мы думаем об этом, но на данный момент мы ограничены лицензией на программы G4TV, которая не предусматривает вещания в Интернет. Возможно, мы начнем оперативную выкладку наших собственных программ на Gameland.RU.

С чем связан перерыв в выходе передачи «Банзай» и как вы оцениваете популярность этой и других существующих передач? Когда можно ждать существенных изменений или дополнений в сетке вещания?
Перерыва в выходе проекта БАНЗАЙ не было. Программа выходит в еженедельном формате. Все, что мы производим, рассчитано на определенные сегменты аудитории, которые высоко оценивают наши продукты. И не только – тот же БАНЗАЙ произвел позитивное впечатление на наших японских партнеров. Что касается изменений в сетке вещания, то уже сейчас в предварительном производстве находятся шесть новых проектов. Некоторые из них вы сможете наблюдать в самое ближайшее время. Например, ежедневную программу ТЕХНО о мире гэджетов и высоких технологий.

И второй специальный вопрос от наших читателей: Александр, появится ли на телеканале ваша собственная авторская передача и какой она может быть?
Я давно интересовался микробиологией, роботами и, ко всему прочему, очень люблю женщин. Но на Первом канале уже есть МОДНЫЙ ПРИГОВОР. Если серьезно, то на данный момент мы готовим совместную передачу с известным вам по подкастам ОРЕХОМ. Это будет Шоу, рассматривающее пограничные вопросы в игровой форме. Когда ждать в эфире? Не раньше осени этого года. Stay Tuned. СИ

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).



XENUS II

БЕЛОЕ ЗОЛОТО



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Вы не можете прочитать этот заголовок, он прячется в картонной коробке.

ИДЕАЛЬНО

Команда, которая работает над сериалом Metal Gear Solid, с годами считай что не меняется. Руководители направлений занимают свои посты по пять-десять лет. Один из новичков, нанятых для MGS4, – молодой иностранец Райан Пэйтон, помощник режиссера. Хидео Кодзима дает ему показательную характеристику: «Это самый трудолюбивый американец из всех мною виденных. В команде девять из десяти человек – японцы, и разнообразие нам не помешает». Хорошо это или плохо, а ни увеличение команды до полутора сотен человек, ни переход в новое поколение, не изменили статус-кво. Metal Gear Solid – сериал, который держится особняком. Вся игровая индустрия отдельно, Kojima Productions – отдельно. Такое впечатление, что разработчики последние четыре года не выходили из офиса в Роппонги, видели только наклейку с летящим суперменом на стеклах кабинета Кодзимы и ориентировались исключительно на свои интересы и собственные высочайшие стандарты качества. Студия напоминает чудаковатого отшельника, который поднялся в горы, многие месяцы питался грибами и кореньями, а потом вернулся с гениальным и совершенно оторванным от обычной жизни романом в семи томах. Metal Gear Solid 4 невозможно впихнуть в прокрустово ложе привычных жанров, ее не получается сравнить с обычными хитами. Достоинства игры бесспорны, она полна открытий, шуток, новаций и приключений. Пока играешь, мысленно попеременно задаешь два вопроса. Сначала – «Ну кто же так делает?», потом – «А почему, собственно, никто так не делает?».

Необходимое предупреждение. Ниже по тексту будут разнообразные спойлеры, вплоть до обсуждения последних кадров игры. Логика такая: богатые фанаты сериала давно купили консоли нового поколения, плазменные телевизоры и коллекционные издания MGS4, и этих людей уже ничем не удивишь. Небогатые не купили и в ближайшее время не купят, а об игре знать хотят. К тому же, печатный текст – дело особенное. Можно сколько угодно писать о музыке Моцарта, но все равно ее суть словами не передашь. Так и с Guns of the

Patriots: наизнанку вывернись, тщательно перескажи все подробности, и все равно удовольствие от игры будет ни с чем не сравнимо. Спойлеры будут, и если это пугает, сейчас же вырвите страницы обзора и бросьте в мусорное ведро, а ведро подожгите, чтобы уж наверняка.

Metal Gear Solid 4 – последняя игра в истории Солида Снейка, но не последняя часть сериала и, может быть, мы еще увидим игры про Биг Босса или, чем черт не шутит, приквел. Основной конфликт Guns of the Patriots – противостояние между Солидом и Ликвидом в недалеком будущем, где частные военные компании стали мощнее, чем национальные армии, а действия сотрудников этих компаний контролируются наномашинами и системой Sons of the Patriots. Ликвид намерен подчинить себе систему, переименовать ее в Guns of the Patriots, стать фактическим властелином мира и стрелять из пальца; Снейк хочет набить морду Ликвиду. Ситуация знакомая: почти то же самое (за исключением стрельбы из пальца) творилось в первой части игры, только герои уже не те, что раньше. Солид, будучи клоном Биг Босса, состарился и выглядит лет на шестьдесят. Ликвид вовсе умер и ныне существует в обличье Оцелота, подробности – в MGS2. Действие прошлых частей игры происходило на одной огромной карте, однако на этот раз все разбито на пять актов: Ближний Восток, Латинская Америка, Восточная Европа, памятный и заброшенный ныне остров Шэдоу Мозес, а также место финального противостояния. Прохождение занимает около 20 часов, и это время поровну делится на геймплей и просмотр потрясающих заставок.

Кодзима сначала говорил, что по случаю прощания со Снейком хочет раскрыть все секреты сериала, потом – что хочет «сделать всех героев счастливыми». Последнее еще куда ни шло, а первое – мухлеж чистой воды. Огромное количество неясных событий так и остается необъясненным, многие важные вещи поминаются лишь вскользь. Санни, дочь Ольги Гурлюкович, – один из центральных героев игры. Все, что мы о ней знаем, говорится мимоходом и одним предложением – «Райден спас Санни от патриотов». Сам белокурый нытик и паникер только что не родился заново, теперь это гордый и уверенный в себе киберниндзя. Чем вызвана перемена, мы не узнаем. Райден как-то случайно обмолвится, что спас Санни, разочаровался, уехал на Аляску и стал ниндзя. А потом киберниндзя. А потом выясняется, что врач, создающий киберниндзя, вообще-то один в мире и живет в Европе. Разрешением загадок при таком раскладе и не пахнет, а сценаристы хотят перещеголять друг друга в игре «на самом деле все было не так». Кажется, в каждой части авторы считают своим долгом по-новому объяснить события прошлых игр, и в MGS4 не понятно уже совсем ничего, а новая нудная теория о патриотах плохо вяжется с прошлыми и оставляет немало вопросов.

Отказавшись от умного сюжета, авторы сделали повествование эмоциональным.

Это вообще очень характерный для японцев подход. Америка смотрит боевики и читает технотриллеры Клэнси, Европа – колыбель классической философии, а Япония до сих пор ничто не ценит так, как своеобразных и привлекательных персонажей. Этот подход стал стержнем MGS4, и огромное количество экранного вре-

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** action-adventure.stealth
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kojima Productions
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **ОНЛАЙН:** www.konami.jp/mgs4/global



Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru



ВЕРДИКТ 10

ПЛЮСЫ
Превосходная графика и озвучка, девять часов заставок и захватывающий сюжет, неповторимый геймплей, огромное количество шуток и секретов, многопользовательский шутер в комплекте.

МИНУСЫ
Малая продолжительность геймплея – за девять часов не успеваешь даже как следует распробовать игру.

РЕЗЮМЕ
Первый эксклюзив для PlayStation 3, ради которого не жалко покупать консоль.



СЕКРЕТ!

На острове Шэдоу Мозес Отакон просит Снейка ввести пароль, который бывший анимешник якобы забыл. Если вместо нормального пароля ввести 14893, то получите безвозмездно 100000 очков для магазина Дребина. Пароли 13462 и 78925 откроют особенные песни для игрового iPod.

Как известно, боссы в игре – писаные красавицы, и даже Снейк не может устоять перед их чарами. Если во время битвы с красавицей вы будете ничего не делать, тянуть время и бегать кругами в течение трех минут, то вы перенесетесь в молочную дымку, а красавица будет замирать в привлекательных позах, давая Снейку возможность сделать фотографию, если, конечно, он нашел фотокамеру во время брифинга второго акта.

Что дальше?

Не дает общественности покоя вопрос о том, чем Kojima Productions займется после выхода MGS4. Представьте: это команда из ста пятидесяти человек, которые превосходно умеют создавать MGS и располагают навыками и инструментами для этого, но совершенно не имеют опыта в создании других игр. Всем им надо платить зарплату, следовательно, их необходимо чем-то занять, так почему бы не занять их производством следующей части? Райан Пэйтон сказал, что, мол, «надо понимать, что MGS4 – завершение истории Снейка, но не последний Metal Gear Solid. Вот в жизни Биг Босса, например, еще много белых пятен». В общем, налицо два дальнейших варианта развития событий. Либо новая игра на движке MGS4, либо скачиваемые дополнения к уже вышедшей Guns of the Patriots. Вспомните об этой заметке, когда будете читать грядущие анонсы от Konami.

мени уделено переживаниям героев, их внутреннему миру. Мучения и печаль Снейка, любовь Отакона, наивность Санни, разочарование Райдена, предательства Наоми, горечь Мэрил, робость Джонни – вот о чем эта игра. Кто бы мог подумать, что именно в MGS4 будет самое эффектное предложение руки и сердца из всех, что когда-либо встречались в видеоиграх! Да и за пределами индустрии оно может запросто соперничать с фантастическим боевым венчанием из третьей части «Пиратов Карибского моря». Это не хорошо и не плохо. Первая часть – крутой боевик, вторая – философская муть, третья – шпионские приключения, а четвертая, совершенно неожиданно, – о чувствах и любви, хоть и язык не повернется назвать ее мелодра-



Переходы между заставками и игрой блестящи! Камера чуть поворачивается, и управление передается игроку еще до конца ролика. Границу между интерактивным фильмом и геймплеем и раньше провести было непросто, а теперь совсем труба.





мой. И если вы ждете от Guns of the Patriots повтора любой прежней игры сериала, знайте – она про другое.

То ли фокус на персонажах заставил разработчиков поработать над графикой, то ли мощности нового поколения, то ли перфекционизм Кодзимы – ясно одно: графика здесь такая, какой нет ни в одной другой игре. Упаси бог запускать MGS4 на обычном телевизоре, без HD. Даже огромного и дорогого дисплея недостаточно, по-хорошему в MGS4 нужно играть в кинотеатре, с огромным экраном и объемным звуком. Игра выглядит лучше, чем... что бы то ни было. Чем собственные трейлеры, чем любой проект в разработке, чем Uncharted, Gears of War, Lost Odyssey, Heavenly Sword, Mass Effect... Нет одного секрета успеха, дело и в детальнейших моделях героев и оружия, и в правдоподобных движениях, и в блестящей лицевой анимации, и в грамотном освещении, и особенно в «художественном руководстве» (в том, что по-английски называется art direction). Любой из этих элементов, хорошо выполненный сам по себе, мог стать основой для обычного быстрорастворимого хита. Здесь же всё на мировом уровне, и показателем качества может служить то, что игра вышла, а патчи к ней разработчики публиковать и не думают. Все уже сделано на «отлично» с первого раза. Качество особенно хорошо видно в заставках, которые, как известно, занимают половину игры и представляют собой не то что художественный фильм – сразу целую трилогию голливудского уровня на

Игра выглядит лучше, чем что бы то ни было. Чем Uncharted, Gears of War, Lost Odyssey, Heavenly Sword, Mass Effect...





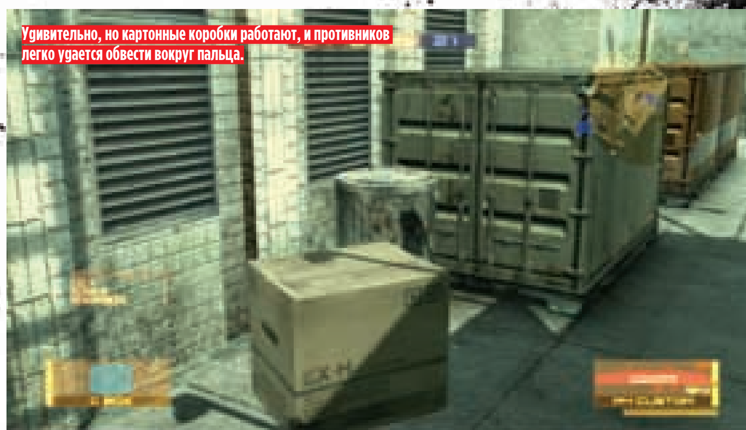
Прохождение занимает около 20 часов, и это время поровну делится на геймплей и просмотр потрясающих заставок.

одном диске. А что же геймплей? А геймплей – это в MGS4 не главное.

Удивительно, но за те девятьдесять часов, которые тебе дают поиграть в основной кампании, не успеваешь насытиться происходящим. Половину геймплейного времени занимают погони, слежки, перестрелки и дуэли. На то, что называется словами tactical espionage action, остается всего каких-то часа четыре. Закончив игру, разводишь руками: и это всё? Поневоле хочется назад в какой-нибудь Грозный Град, чтобы пройти его из конца в конец, потом обратно, потом сбежать и вернуться, чтобы еще раз пройтись по знакомым коридорам. Такое отношение к геймплею особенно странно, ведь те несколько часов, которые есть в игре, превосходны, и совсем неясно, почему бы не добавить в игру еще несколько не менее увлекательных уровней (может быть, чтобы продавать их потом в качестве «эпизодов»?). В геймплее немало обновок. Первым, конечно, хочется назвать «осьмифляж» OctoCamo. Костюм героя принимает цвет любой поверхности, к которой прислоняется Снейк. По сути дела, это тот же камуфляж из MGS3, только меняется он сам, и нет нужды то и дело лазать в меню. Снейк научился использовать чужое оружие, для этого придумана целая мобильная оружейная лавка, принадлежащая новому герою, чернокожему продавцу Дребину. Все, что собираете с врагов, автоматически обменивается на очки (те, которые цифры, а не те, которые надевают). Эти очки потом тратятся на закупку нового оружия, оборудования и патронов. Магазин открыт в любое время, в любом месте. Нереалистично, но удобно: кончились патроны во время битвы с боссом – нет проблем, пошел и купил. Нам обещали поле битвы, на котором негде спрятаться, – действительно есть такое, освежает впечатления, но провести на нем предстоит лишь несколько часов и не очень понятно, из-за чего вообще было огород городить. Появилась система модификации оружия, можно навешивать фонарики, глушители, подствольники, прицелы и тому подобное – очень удобно, полезно и интересно, тем более что все дополнения продаются в том же магазине Дребина. В инвентаре Снейка теперь есть еще и миниатюрный робот Metal Gear Mk. II, готовый значительно облегчить прохождение, если вы не справляетесь со шпионскими заданиями. Изменилась система прицеливания, ставшая более простой и удобной: L1 – взять оружие наизготовку и перейти в вид «из-за плеча», R1 – стрельба. Ну, еще камеру можно крутить как угодно – что уже было сделано в MGS3: Subsistence.

Как принято в сериале, единственным забегом дело не ограничивается. На выбор пять уровней сложности, от совсем простого до «экстремального». Можно собирать оружие, которого в игре около полусотни видов и которое кочует от одного прохождения к следующему. Предусмотрены и особенные, секретные экземпляры, например, солнечный пистолет из игры Boktai. Можно коллекционировать виды камуфляжа или песни для виртуальной версии плеера iPod и слушать их





Удивительно, но картонные коробки работают, и противников легко удается обвести вокруг пальца.

Косплей!

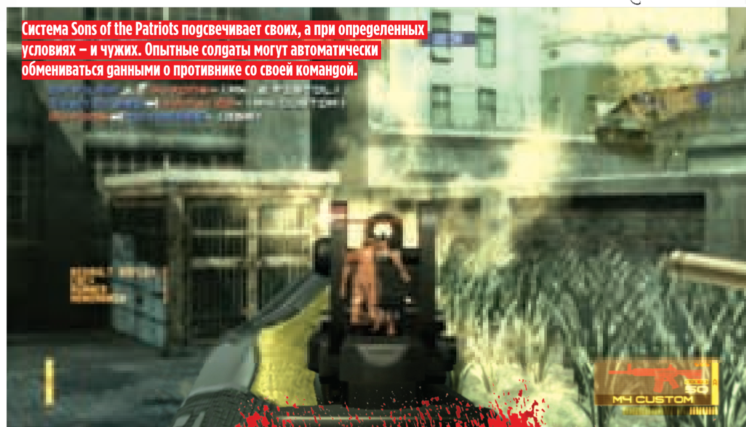
Оми Гибсон – японка, получившая на празднование двадцатилетия Metal Gear Solid личное приглашение от Хидео Кодзимы. Дело в том, что Оми – самый известный в стране и мире косплеер по сериалу. Она косплеила десятки героев обоих полов из всех четырех частей игры, и в любом наряде выглядела неподражаемо. На ее счету косплей Мэрил, Евы, Райдена, Снейка в маске Райдена, Наоми, Ольгу, Эмму, Урсулу, Татьяну, Босс – а некоторых персонажей по несколько раз в разных нарядах. Среди ее свежих работ – Наоми и Мэрил в костюмах из Guns of the Patriots, а в данный момент она работает над косплеем Райдена-киберниндзя. Фотографии Оми можно посмотреть в ее профиле на сайте cosplay.com по адресу www.cosplay.com/member/34693.



Sneaking – один из самых интересных режимов. Сможете ли вы отыскать легендарного героя... Снейк? СНЕ-Е-ЕЙК!!!



На войне как на войне: двое дерутся, третий – не встревай.



Система Sons of the Patriots подсвечивает своих, а при определенных условиях – и чужих. Опытные солдаты могут автоматически обмениваться данными о противнике со своей командой.

во время игры. По итогам прохождения выдаются эмблемы, иллюстрирующие ваши успехи, – еще один предмет интереса для упорного игрока, и получить значок Биг Босса, как всегда, дьявольски сложно.
И уж конечно, авторы напихали в игру такое количество шуточек, секретов и неочевидных возможностей, что увидеть их все не удастся не то что с одного – с десяти прохождений.
Отдельный разговор – о Metal Gear Online, которая оказалась не игрой, не демкой и не Starter Pack, а пунктом в главном меню MGS4 и поэтому не заслужила свой обзор. MGO мало чем отличается от собственного бета-теста, к рассказу про который и отсылаем интересующихся. Изменений минимум: переименовали навыки, добавили парочку новых карт и режимов, поправили скорость передвижения в разных ситуациях. Как мы и предполагали во время бета-теста, MGO действительно использует тот же движок и то же управление, что и MGS4. Это толковая идея и, как оказалось, новый движок очень хорошо подходит для консольного мультиплеера.
Одна копия игры дает право создать одного персонажа – солдата частной военной компании, однако, по словам Райана Пэйтона, нас ждут обновления с героями MGS4. Игрок выбирает внешний вид героя, пользуясь небольшим количеством доступных предметов гардероба. Затем нужно подобрать навыки. Всего их около полутора десятков, все несложные и понятные: мастерское использование разных видов оружия и CQC, улучшенное автоприцеливание и тому подобное. Выбранные навыки дают герою обещанные преимущества и автоматически улучшаются по мере использования, но на максимальную прокачку даже одного умения уйдет не один десяток часов. На серверах участники боев под разными предлогами чистят друг другу морды – кто играет в Deathmatch, кто в захват баз, кто воюет за лягушку и уточку (сами увидите), но более всего популярен командный Deathmatch и его вариация Sneaking со старым Снейком, который против всех. Metal Gear Online – неизобретательный мультиплеерный шутер, выполненный, однако, на высочайшем уровне качества, характерном для Kojima Productions. Время за ним летит быстро, и он запросто соперничает с обычными консольными мно-

Как молоды мы были...

По ходу дела Снейк и Отакон попадают на остров Шэдоу Мозес, где происходили события первой части игры. Контраст потрясает: раньше остров был нагромождением пикселей и полигонов, а сейчас он заброшен и забыт, но выглядит как настоящий. Снейк оказывается в знакомых залах и трубах вентиляции, играет музыка из первой части, и герой пускается в воспоминания. Вот где он дрался с додгашним киберниндзя Грей Фоксом, вот где познакомился с Отаконом, а тот описался, вот короткий путь к ангару с Метал Гиром. Друзья пару раз шутят о том, как все изменилось и какой путь развития прошли видеоигры, а Снейк признается, что «скучает по тем временам, когда ни одна дверь не открывалась без карточки-ключа». Добавим от себя – и по тем временам, когда за снайперской винтовкой нужно было бегать через всю игру. Теперь ее можно купить в магазине когда угодно – где тут интерес?



Некоторые скриншоты с игры настолько хороши, что бывалый журналист ни за что не поверит в их подлинность. Превосходный ракурс, насыщенный кадр, впечатляющие спецэффекты и интерфейс «не от мира сего» – все это признаки фальшивой промо-картинки. Но только не в случае MGS4. Все скриншоты на этих страницах настоящие, и были сделаны нами специально для этого обзора.



В игре умопомрачительные модели персонажей, а камера выбирает ракурсы, которые наглядно демонстрируют достоинства героев.



Beauty and the Beast

Боссы в игре – отряд «Красавица и чудовище», элитные девушки-солдаты, работающие на Ликвида. Надо признать, что идея серийных боссов себя изжила. Первый босс, Laughing Octopus (Смеющийся Осьминог) – самый удачный. Битва с ней и ее история производят огромное впечатление, потому что в новинку. Второй босс тоже ничего, а дальше все тоскливее и тоскливее. Сражения построены по одному шаблону: подрался, посмотрел заставку, полюбовался на красавицу, послушал жалостливую историю от Дребина. Это искусственно, притянуто за уши и контрастирует с остальной игрой, потому что никому, кроме Снейка, эти злодейки не нужны, их даже толком не упоминают в диалогах. То ли дело было в первой и второй частях MGS, когда каждый противник был личностью и играл в сюжете существенную роль! Такие отношения с боссами – то, что в сериал вполне можно бы и вернуть.

гопользовательскими шутерами вроде Warhawk. Metal Gear Online превосходно выглядит, обладает массой нужных опций, поощряет командную игру, поддерживает систему кланов и внутриигровое общение. Но и то, что мы видим сейчас, – лишь начало MGO. Как говорит тот же Пэйтон (который теперь частенько делает официальные заявления от имени Kojima Productions просто потому, что знает английский куда лучше Кодзимы), уже в ближайшие недели будут опубликованы первые бесплатные патчи-дополнения. На японских серверах начала работать команда инструкторов и опытные игроки в онлайне обучают игре новичков. В нашей части Сети это пока не доступно, но появится, наверное, раньше, чем этот номер журнала – в свободной продаже. Думается, что нынешнее состояние MGO – затянувшийся бета-тест отличной многопользовательской игры, которая со временем обрастет дополнениями и поступит в продажу на отдельном диске. Например, этой осенью.

Насколько обычен MGO, настолько же нестандартна одиночная часть игры. Наполовину это вообще не игра, а интерактивный фильм, и в грандиозном финальном противостоянии границу между игрой и заставкой провести уже невозможно. Огромным разочарованием стало то, что Кодзима все-таки не посмел убить любимого героя. Тех кадров из первого трейлера, где Снейк засовывает пистолет себе в рот, в игре вообще нет. Снейк медленно умирает всю игру, от первого до последнего акта. К финалу он едва держится на ногах и теряет сознание без дозы наркотика от Наоми, и все же упорно, с нечеловеческими усилиями выполняет «последнюю миссию». Подобно Босс, он заслужил смерть в бою.

И это прощание с постаревшим и обессилившим, но благородным и непокорным героем могло бы стать величайшей сценой в истории видеоигр, «убийством Айрис» для нового поколения игроков. Но вместо этого к нам является Биг Босс с речью о том, что такое хорошо и что такое плохо и о том, что, мол, Снейк, «я твой отец». Снейк остается жить, да и Ликвид, между нами, тоже вроде как не умирает. История Солида закончена, и страсть как хочется определить место новой главы в сериале и выяснить, какая часть лучше всех. Не выходит.

Metal Gear Solid 4: Database

19 июня, через неделю после выхода игры, японское и американское отделения Konami опубликовали на PlayStation Network базу данных по сериалу под незамысловатым названием Metal Gear Solid 4: Database, европейский офис последовал примеру чуть позже. Файл занимает менее ста мегабайт и предоставляется бесплатно во всех регионах. База данных представляет собой энциклопедию по событиям и персонажам семи канонических игр сериала. Можно посмотреть хронологию событий и диаграммы отношений между героями, а переход между статьями осуществляется, как в Интернете – по ссылкам, расставленным на ключевых словах. Любопытно, что вы сможете получить информацию о Guns of the Patriots лишь в том случае, если программа найдет на жестком диске вашей консоли сейв с данными о полном прохождении.



Снейк тяжело переносит старость. Стоит Мэрил напомнить герою о возрасте, и части «психической энергии» как не бывало.



Игра почему-то копирует на жесткий диск не все необходимые данные. Загрузка каждого акта сопровождается дополнительной установкой, во время которой приходится слушать полезные советы.



Застанете противника врасплох, и делайте с ним, что хотите! Обыщите, допросите, придушите и баиньки уложите... А нет времени – ножом по горлу и вся недолга!

Я никогда не играл в MGS

Guns of the Patriots полна отсылок к прошлым частям сериала и подшучиваний над ними. Но что делать, если PlayStation 3 ваша первая (или вторая) консоль и о былых хитах вы не знаете ровным счетом ничего? Ответ прост – играть, несмотря ни на что. Если вы не отличаете Оцелота от Ликвида, а Солида от Нейкида, Guns of the Patriots сносит крышу еще круче. Жизненно важные понятия объясняются по ходу роликов, а все остальные не столь уж и важны – игра о чувствах и любви, помните? К тому же на PlayStation Network можно скачать базу данных по сериалу и подсматривать там незнакомые понятия. И еще: после Guns of the Patriots вам наверняка захочется познакомиться с прошлыми играми сериала и понять, из-за чего весь сыр-бор. Будьте осторожны: Metal Gear Solid затягивает.

Игры похожи, и все же они совершенно разные. Не ждите старого MGS в новом поколении. Это новая игра, другой интерактивный фильм, особенный многопользовательский шутер. За что бы ни брались авторы MGS, они умудряются быть в числе лучших в мире и при этом всегда найдут способ удивить и восхитить игрока. Принадлежность к сериалу сыграла злую шутку. Каждый любит MGS за что-то свое и каждый ждал, что это «свое» повторится. Не повторится. Оцените Guns of the Patriots вне сериала. Представьте, что перед вами никому не известный Project S от анонимного разработчика, окиньте его свежим взглядом, и вы увидите одну из наиболее зрелищных, технологичных и увлекательных игр среди всех, когда-либо созданных. СИ



Традиционная для сериала «битва с метал гиром» оказалась, как всегда, свежей и неожиданной.

Кросс-обзор

Metal Gear Solid 4

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ



Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС
Главный редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Grandia II, Soul Calibur, StarCraft, Duke Nukem 3D

На PC играет в серьезные RTS и пошаговые стратегии (в том числе – глобальные), шутеры от первого лица. На консолях – во все остальное, но в первую очередь – в классические и тактические RPG (Final Fantasy, Disgaea), файтинги и сюжетно-ориентированные боевики в духе Metal Gear Solid.

ГЕЙМПЛЕЙ

Игровой процесс по большей части состоит из цитат первых трех частей Metal Gear Solid. Секретная база, корабль, выслеживание врагов в лесу. Все, что мы знали об MGS4 до релиза (стелс на поле боя), сосредоточено в первом эпизоде из пяти с половиной. Все остальное – сюрприз. Собственно, об этом Konami и запретила нам рассказывать в теме первого июньского номера.

ГРАФИКА

На мой взгляд, консоли текущего поколения уже разучились удивлять геймеров графикой. В смысле, когда выходил MGS2, картинка субъективно казалась безупречной. А сейчас огрехи MGS4 видны невооруженным взглядом. Однако это не так важно – игра очень красивая, и за счет грамотного дизайна выглядит идеально.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

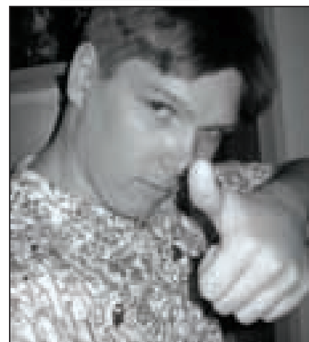
MGS4 – эпитафия на могиле игровой индустрии ушедших поколений. Собрались все, имеющие отношение к, сказали нужные слова, выкушали водочки и по домам. А имеющие отношение – люди и по ту, и по эту сторону экрана. Герой, вон, бегает седой и старый, но и геймеры 80-х успели обзавестись детьми, если не внуками. Так что Снейк умер, да здравствует Снейк.

ВЕРДИКТ 10



Артем Шорохов

chaosman@yandex.ru



СТАТУС
Редактор консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

«В этом фильме еще и поиграть дают?» – примерно так. Очень порадовало, что геймплей не буксует на месте, а каждый раз, каждый час «распыляется» и дает побаловаться чем-то новеньким. Того классического «металгировского стелса» кот наплакал, зато навалом прочих лекалов – пробегается игра буквально на одном дыхании, а думаешь об этом уже потом.

ГРАФИКА

Придираться по мелочам можно и тут, однако... только здесь и сейчас – лучшие в видеоиграх одежда, волосы, глаза, очки и... яблоки. В MGS4 сегодня, бесспорно, самая впечатляющая картинка. Ради нее можно и потерпеть подчас до стыдного размазанные текстуры уровней, спрайтовые тени и зубчатые поверхности.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

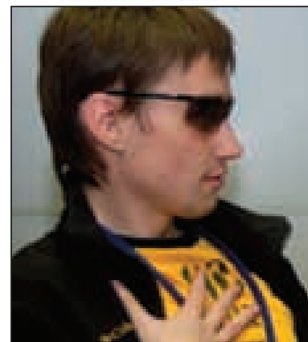
«Двадцатичасовое кино с интерактивным наполнителем» – настоящее пиршество для глаз. Без вариантов, купить и пройти MGS4 обязан каждый, это живая классика индустрии. И все же, с точки зрения вдумчивого геймплея Guns of the Patriots проигрывает предыдущим частям MGS. Монументальная глыба вся соткана из цитат, и свежего тут ничегошеньки и нет.

ВЕРДИКТ 10



Игорь Сонин

igor.sonin@gameland.ru



СТАТУС
Ведущий рубрики «Банзай!»

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Metal Gear Solid 2, Virtua Fighter 5

Учит японский язык, системный анализ и бухгалтерский учет. Смотрит все аниме, которое выходит в Японии, пишет о лучшем в «СИ». Играет во все подряд, одинаково ценит и восточные, и западные игры и платформы. Питает к сериалу Metal Gear Solid большое и светлое чувство.

ГЕЙМПЛЕЙ

Всем хорош геймплей MGS, одна беда: в четвертой части нормально пошпионить дают часа три-четыре. С геймерской точки зрения это лучшие часы в игре, и остается только гадать, почему их так мало. Остальное – кино разных степеней интерактивности, от «как странно» до «черт возьми».

ГРАФИКА

С ума сойти, это если в двух словах. Артем Шорохов ползал по экрану с лупой, искал и находил размытые текстуры. Есть такие, да. Но дизайн персонажей, модели, работа камеры и анимация (особенно анимация!) – неподражаемы. Такой красоты я ни в одной другой игре не видел.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

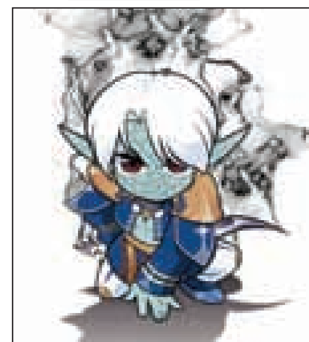
Первая (единственная?) игра, ради которой нужно покупать PlayStation 3, что я и сделал. Четвертая часть MGS как никогда близко подошла к грани, отделяющей видеоигры от видеофильмов. Можно сказать, что это уже и не игра вовсе, а CG-фильм с элементами видеоигры. Лучший и единственный в своем роде CG-фильм.

ВЕРДИКТ 10



Михаил Разумкин

razum@gameland.ru



СТАТУС
(game)land online

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Castlevania: Symphony of the Night, Metroid Prime

Обожает тактические RPG и скроллшутеры, типа Panzer Dragoon. Одной из лучших игр считает Castlevania: Symphony of the Night. На PC предпочитает RTS, среди которых выделяет «Периметр» и Battle Zone. Считает, что выбирать нужно не платформы, а игры, так как качество последних гораздо важнее.

ГЕЙМПЛЕЙ

Игра осталась верна своим традициям. Ветераны сразу почувствуют себя как дома. Хотя возможность покупать оружие и боеприпасы в любой момент заметно снизила былую хардкорность. А лично мне не хватает более развитой системы CQC, видеть беспомощно сбиваемого с ног легендарного героя выше моих сил.

ГРАФИКА

Конечно, от MGS4 все ждали чего-то невероятного. Вот сейчас-то мы увидим, на что способна PS3! Но чуда не произошло. С технической точки зрения ничего выдающегося, однако, как и проекты от Blizzard, Metal Gear берет великолепной анимацией персонажей, вниманием к деталям и тщательной режиссурой сцен.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Это MGS, и другие слова не нужны. Хотя Кодзима все же перешел грань, отделяющую интерактивное кино от игры. Но в этом и есть вся суть его гениальной работы: вы погружаетесь в мир, от которого тяжело оторваться независимо от того, держите ли вы геймпад в руках или нет. Для остальных же есть MGO.

ВЕРДИКТ 10

Кросс-обзор

Metal Gear Online

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС
Главный редактор

ПО СЕТИ ИГРАЕТ В:
Unreal Tournament, шахматы

По глобальной Сети играет обычно в стратегии в реальном времени, вроде Warcraft 3. По локальной – в Unreal Tournament. Чемпион игровой группы издательства « Гейм Лэнд», к слову. Еще играет в в пошаговые стратегии по принципу PBEM. А любимая мультиплеерная игра – Soul Calibur II.

ГЕЙМПЛЕЙ

Управление в Metal Gear Solid плохо подходит для сетевых боевиков. Взять хотя бы переключение оружия – в сингле оно происходит на паузе (и все нормально), в онлайне – в реальном времени. То же – со стрельбой, стелсом, набором оружия, наконец. По моим наблюдениям, в MGO играют просто по приколу – посмотреть, как летают запущенные катапультой герои.

ВОЗМОЖНОСТИ

Metal Gear Online, с одной стороны, отличается от обычных сетевых шутеров (коробки, катапульта, прячущийся на уровне злой Снейк), с другой – все равно вынужденно играет на поле Counter-Strike (и с треском ему проигрывает). Если уж делать настоящий MGO, так не на базе MGS и не конкурента Counter-Strike. Что-то иное.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Как вы уже догадались, в Metal Gear Online я не играл и не собираюсь. На мой взгляд, это необязательный забавный бонус, наличие или отсутствие которого вообще никак не влияет на оценку игры. Если бы не демотест в журнале, я мог бы вообще никогда не узнать о существовании этого режима. И уж точно мне не пришло бы в голову выйти в Интернет и начать там играть.

ВЕРДИКТ ?

Александр Устинов
hh@gameland.ru



СТАТУС
Замответред DVD

ПО СЕТИ ИГРАЕТ В:
Call of Duty 4, Team Fortress 2, Battlefield: Bad Company

В онлайне играет исключительно в шутеры. Любит это дело, но без фанатизма. Давний поклонник сериала Battlefield, особую любовь испытывает ко второй части. Из менее масштабных игр почти идеальной считает Call of Duty 4, но персональной фавориткой остается Team Fortress 2. Ценит командную игру и тактику.

ГЕЙМПЛЕЙ

Все или почти все, что можно делать в сингле, перенесено в онлайн (со всеми достоинствами и недостатками). Плюс есть система выбора скиллов и их прокачка, бесполезная, но такая забавная катапульта, жесткий и ограниченный редактор персонажа и невероятно увлекательный режим Sneaking с возможностью побыть Снейком.

ВОЗМОЖНОСТИ

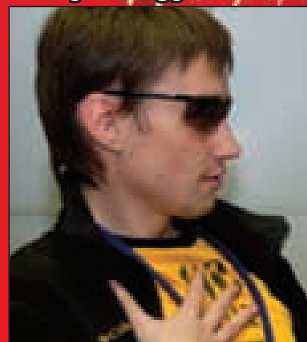
Так и хочется назвать MGO «заторможенным CoD4» – почти тот же выверенный тактический тимплей, только намного медленнее и с видом от третьего лица. При этом играется очень бодро и динамично, но поначалу все кажется слишком неуклюжим и переусложненным. Требует привыкания к местным специфическим правилам.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Как и сама MGS4, MGO – это в первую очередь фансервис, коллективная забава для фанатов сериала. Всем остальным тут тяжко из-за нелегкого управления. К тому же в игре пока откровенно мало всего: предметов для кастомизации персонажей, режимов, карт. Надеемся, что Kojima Productions будет поддерживать MGO и выпустит много-много аддонов.

ВЕРДИКТ 7.5

Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru



СТАТУС
Ведущий рубрики «Банзай!»

ПО СЕТИ ИГРАЕТ В:
Call of Duty 4, Team Fortress 2, Metal Gear Online

Онлайновые игры не любит, но играет запоями. Стоит ему один раз попасться на девелоперскую удочку, проводит за новым объектом обожания несколько недель кряду. Среди последних онлайн-зависимостей – Team Fortress II, Call of Duty 4: Modern Warfare, а теперь и Metal Gear Online.

ГЕЙМПЛЕЙ

Очень похоже на MGS4, где не надо прятаться. Две команды солдат будущего берут в руки оружие и отправляются чистить друг другу морды. Повод меняется в зависимости от режима игры, оружие реалистичное, есть гранаты, ножи... и что? Все это найдется в других сетевых шутерах, и часто сделано не хуже. А то и лучше.

ВОЗМОЖНОСТИ

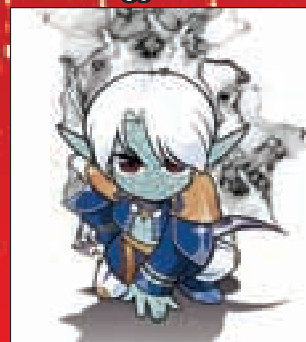
Управление переусложнено: чтобы во время боя бросить гранату, надо нажать кнопок этак пять, ножи и CQC реализованы через пень-колоду, дробовики бесполезны, систему SOP никто фактически не использует, интерфейс меню неудобен... Вот так из всех возможностей остаются только перестрелки на штурмовых винтовках.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Я был в восторге от бета-теста MGO. Казалось, подправить пару мелочей, добавить контента – и будет первоклассная игра. Однако с тех пор ничего не изменилось. Остается надеяться, что игра придет в чувство уже после первых обновлений и самостоятельного релиза на отдельном диске. Пока что это обычный сетевой шутер, и не более того.

ВЕРДИКТ 7.0

Михаил Разумкин
razum@gameland.ru



СТАТУС
(game)land online

ПО СЕТИ ИГРАЕТ В:
Call of Duty 4, Warhawk, Metal Gear Online

В сетевые битвы всегда играл ради удовольствия. Не любит, когда игра превращается в «работу» с заучиванием нычек, прострелов и времени респауна оружия. По этой причине уважает консольные шутеры, ведь в силу менее точного управления они несколько уровняли шансы ньюбов и профи.

ГЕЙМПЛЕЙ

Первое, что заставляет негодовать обычного игрока, – необходимость нажимать отдельную кнопку, чтобы поднять оружие. Это все-таки в первую очередь сетевой шутер. Не меньшее недоумение вызывает и проблематичность быстрой смены оружия. Но когда привыкаешь к такому «наследию MGS», игра начинает нравиться.

ВОЗМОЖНОСТИ

Припомнить что-то подобное «Снейк-режиму» мне так не удалось. Гениальная находка. Жаль, хорошие Змеи попадаются редко. Не меньше поднимает настроение и охота на уточку, причем исключительно на ножах. Автоподбор игроков реально помогает новичкам, хотя ждать начала битвы порой приходится очень долго.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Снейк, катапульты, коробки – такого больше нет, ни в одной игре. Фанаты вселенной наконец-то могут нормально выяснить, кто из них больше достоин звания легендарного героя. Уровней, правда, маловато, да и настройки персонажа весьма скудны, но каждый раз, включая игру, я всегда стою перед выбором: Solid или все же Online.

ВЕРДИКТ 8.0



SUPER SMASH BROS. BRAWL

Бенефис Масахиро Сакурая, одна из наиболее ожидаемых игр этого года и просто самый веселый файтинг в мире.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii

ЖАНР:
fighting.4x/action.
beat'em-up

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»

РАЗРАБОТЧИК:
Sora Ltd., Game Arts

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4

ОНЛАЙН:
www.smashbros.com





Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ГЕНИАЛЬНО

ВЕРДИКТ
9.5

ПЛЮСЫ
Безупречная графика, уникальный саундтрек, возможность игры через Интернет, огромное количество давно знакомых персонажей, до мелочей продуманная система боя.

МИНУСЫ
Огрехи в балансе; очень слабенький режим создания арен.

РЕЗЮМЕ
Бесспорный лидер среди нетривиальных файтингов. Лучший подарок всем любителям Nintendo.



Super Smash Bros. Brawl – проект поистине эпохальный. Шутка ли – его предшественница, Super Smash Bros. Melee, стала самой продаваемой игрой для GameCube. Семь миллионов копий – то есть, каждый третий обладатель этой приставки приобрел Melee. В чем же секрет популярности?

Первая и, пожалуй, главная причина успеха в том, что на арене собираются самые известные и любимые всеми персонажи Nintendo. Звездная дюжина из оригинальной SSB удвоилась в Melee и утроилась в Brawl. Никакой другой файтинг не может похвастаться столь пестрой компанией бойцов из лучших игр за последние тридцать лет игровой индустрии.

Вторая причина – сочетание в Super Smash Bros. доступности и глубины. В отличие практически от всех прочих файтингов, суперприемы в SSB осуществляются очень просто – комбинацией одной кнопки с направлением удара. Для игры в Brawl не нужно заучивать длинные и сложные «мувлисты» – можно просто включиться в игру и импровизировать. При этом SSB всегда выдерживает баланс между персонажами – а в Brawl их количество подобралось к четырем десяткам! У каждого – сотни характеристик, неведомых игроку: скорость передвижения, масса, высота прыжков, проворность, с которой герой встает на ноги после неудачного приземления… Прибавьте к этому качественно различающиеся арены, огромное число предметов для использования в бою, помощников, которых можно призвать, и, самое главное, обязательное присутствие на ринге четырех участников вместо привычных двух – и выйдет поистине уникальный в своем роде файтинг.

История Super Smash Bros. Brawl началась на пресс-конференции Nintendo на E3 2005. Сатору Ивата, анонсируя Wii (тогда еще именуемую Revolution), упомянул, что благодаря наличию у приставки Wi-Fi возможностей на ней будет самое место онлайновому Smash Bros. Слово – не воробей; из речи Иваты все поняли, что разработка новой части SSB уже ведется – в то время как он даже не обсудил ее с HAL Laboratory, разработчиками сериала. Но особенно удивился Масахиро Сакурай, отец SSB, который к тому времени уже покинул HAL в погоне за свободой творчества. К счастью, Ивата быстро разыскал своего бывшего подчиненного и сделал ему предложение, от которого тот не мог отказаться.

Так разработчиком новой части SSB стала не HAL Laboratory (занятая в это время другим проектом), а компания Сакурая, Sora Ltd., состоявшая… из двух человек, включая его самого. Срочно нужны были кадры – и они нашлись у Game Arts, как раз закончившей работу над Grandia 3. Команда разработчиков росла как на дрожжах, и в итоге число сотрудников достигло ста человек – или даже семисот, если учитывать фрилансеров!

При этом у Сакурая были развязаны руки – он и без того имел колоссальный кредит доверия, а теперь получил еще и средства продолжать разработку столько, сколько посчитает нужным. Сам он при создании игры руководствовался мыслью, что Brawl – последняя часть SSB, и потому в ней должно быть все, о чем только может мечтать поклонник сериала. И именно поэтому он смог создать полноценный сингл-режим, о котором так давно грезил (ранее же на это не выделялось средств, а Миямото не уставал напоминать, что рассчитанных на одиночное прохождение игр много, а в мультиплеере с Super Smash Bros. мало что сравнится).

Так и появился The Subspace Emissary – двухмерный платформенный beat'em up на одного или двух участников, продолжительность которого может поспорить с иными современными экшн-проектами. Столь важный режим – по сути, игра в игре – не мог остаться без сюжетной линии. Но в SSBB главного героя попросту нет, а действующих лиц – десятки! Поэтому Сакурай обратился за помощью к профессионалу – Кадзусиге Нодзиме, автору сценария Final Fantasy VII. По иронии, первый вариант сюжета от Нодзимы был очень детский, в то время как Сакурай желал чего-то более серьезного. В сотрудничестве и был рожден сценарий The Subspace Emissary, объединивший почти всех героев SSBB. Как и планировал Сакурай, одиночный режим стал отличным способом познакомиться с механикой игры (а заодно и «открыть» всех персонажей). За добрую дюжину часов игрокам предстоит пройти огромное количество уровней, попутно сражаясь как с «пушечным мясом», так и с другими героями, и с десятком «эксклюзивных» боссов, среди которых Порки из Earthbound и Ридли из Metroid.

Но главным аттракционом, впрочем, до сих пор является Brawl, файтинг на четверых участников. Здесь нет линейки HP: бойцы получают повреж-




Во время Final Smash Марса показываются стремительно уменьшающиеся HP противника, выполненные в духе первой Fire Emblem.


На арене альпинистов водится рыба из Balloon Fight!

дения, отображающиеся в виде процентов. Чем больше процентов, тем дальше они вылетают от ударов. А победой считается выбивание противника за пределы арены. В любую сторону – можно помочь ему свалиться в пропасть, можно подбросить так сильно, чтобы тот исчез за горизонтом. Выпавшему – минус одно очко, победившему – плюс одно. Таким образом, в SSB не так уж и важно, кто наносит повреждения, главное – последний решающий удар. Сама драка ведется не на «жизни», а на зачет по времени – то есть, однажды погибнув, можно тут же вернуться на поле боя и отомстить обидчику, устроив персональную вендетту. Причем, видя эти ваши разборки, прочие участники примутся внимательно наблюдать за развитием событий и в решающий момент коршунами бросятся на потрепанного героя, чтобы лично вышвырнуть его с арены и заполучить вожделенное очко.

При этом очень важно следить за всей ареной сразу, на ней частенько появляются полезные предметы. Pokeball и Assist Trophy позволяют призвать на помощь покемона или «гостевого» персонажа (Грея Фокса, например). Некоторые помощники могут оказаться не столь уж полезными – щеночек из Nintendogs не участвует в бою, зато мило улыбается с экрана и сучит лапками, закрывая собой пол-арены. Если повезет – удастся подобрать и лечащие предметы, и огнестрельное оружие, и бомбы, которыми не грех пошвыряться в противников. Зачастую именно от умелого применения этих призов и зависит победа.

Самое же значимое нововведение в Brawl – Final Smash, мощнейший суперприем, который вполне может решить исход боя. На арене вдруг появляется летающий шарик – тот, кто его разобьет, и получит право провести Final Smash. Стоит ли говорить, что сперва все гоняются за шаром, стараясь нанести по нему решающий удар, а затем – разбегаются в стороны от везунчика, который вмиг стал смертельно опасен? У каждого персонажа – свой уникальный Final Smash (впрочем, нет – три героя Star Fox довольствуются общим) – у кого-то более полезный, у кого-то – менее. Соник, например, не самый сильный персонаж в бою, но, превратившись в Суперсоника, он не оставит в живых никого.

При том, что SSBB на первый взгляд может показаться файтингом для казуалов, на деле глубины тут более чем достаточно, чтобы привлечь даже матерых хардкорщиков. Не верите? Попробуйте одолеть хотя бы десяток врагов в режиме Cruel Brawl! Для хорошей игры вам придется разобраться, когда ставить блок, а когда – увертываться от атаки; когда применять суперудары, а когда – захват; что полезнее для нанесения повреждений, а что – для окончательного выкидывания противников с арены.

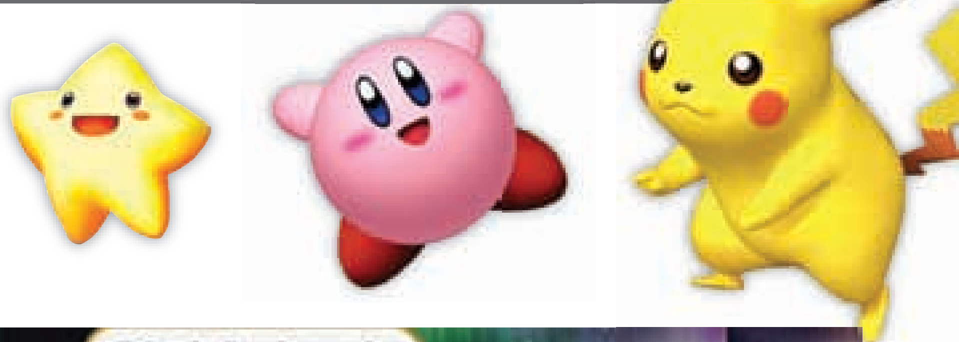
По сравнению с Super Smash Bros. Melee в Brawl улучшилось абсолютно все. Графика заметно похорошела – это особенно заметно на скриншотах, которые можно не только сделать в любой момент, но и сразу же скопировать на SD-карточку. Впрочем, сохранить позволено не только кадры, но и запись всего боя – чтобы потом показывать друзьям и гордиться.

А музыка… Музыка и вовсе отдельная тема. Над саундтреком к SSBB работало 38 композиторов – рекорд, который вряд ли будет кем-то побит в обоз-

СЕКРЕТ!

Возьмите в бой Снейка и любого другого персонажа. В качестве арены поставьте Shadow Moses. Попробуйте сделать насмешку (стрелочка «вниз» на GameCube-контроллере). Наслаждайтесь CODEC-диалогами в стиле MGS1. Полковник Кэмпбелл, Мей Линь и, конечно же, главный знаток Nintendo, Отакон, расскажут Снейку о его противниках. Наша рекомендация – Луиджи! Таким же способом можно прослушать диалоги персонажей StarFox: выбирайте Фокса или Фалко на Lylat Cruise или Corneria или же Вульфа на Lylat Cruise.







В онлайн-битвах насмешки можно сопровождать текстом собственного сочинения. Snaaaaaaake!


Эта арена создана в здешнем редакторе. Не так вариативно и красиво, как хотелось бы, но парочку личных фантазий реализовать можно.


Master Hand и Crazy Hand возвращаются в качестве боссов.

Список персонажей

Марио, Луиджи, Пич, Баузер (Mario). Капитан Фэлкон (F-Zero). Данки и Дидди Конги (Donkey Kong). Фокс, Фалко, Вульф (Star Fox). Кирби, Мета-рыцарь, король Дидиди (Kirby). Гэнондорф, Зельда и ее альтер-эго Шейк, Линк из Twilight Princess и его мультяшный собрат из Wind Waker (The Legend of Zelda). Олимар (Pikmin). Пит (Kid Icarus). Трио самостоятельных покемонов – Пикачу, Джигглипуф и Лукарио – и еще тройка под командованием одного тренера: Сквиртл, Чаризард и Ивизавр. Дуэт альпинистов из Ice Climbers. Варио и Йоши из одноименных сериалов. Мистер Game & Watch, тот самый человечек из портативных игр с ЖК-экранчиками, что были так популярны у нас в начале 90-х. Несс и Лукас из второй и третьей частей Mother соответственно (вторая была переведена на английский как EarthBound). Робот R.O.B., любопытный аксессуар для NES. Самус из Metroid – в костюме и без. Марс, герой первой и третьей частей Fire Emblem, и Айк, протагонист девятой и десятой. Солид Снейк. Соник.







Герой блогосферы

Масахиро Сакурай счел своим долгом поддерживать фанатский интерес к своей игре посредством… блога. С конца мая 2007 года до середины этого апреля каждый будний день на сайте smashbros.com появлялся пост, написанный лично Сакураем и освещающий тот или иной аспект Brawl, да так, что посты эти (а их триста штук!) можно и сейчас использовать как полноценную базу знаний по SSBB. А тогда блог собирал по миллиону посетителей в сутки!





Final Smash у мистера Game & Watch – превращение в осьминога, которого мы знаем по игре «Электроника ИМ-03 (Тайны океана)».


ZA WARUDO!

римом будущем. Нобуо Уэмацу, известному всем поклонникам JRPG, принадлежит главная вокальная тема (лирика – на латыни!) – ее вы услышите во вступительном ролике. На каждую из десятков арен приходится по нескольку композиций, одна из которых произвольно выбирается для каждого боя. Порядка трети саундтрека SSBB перекочевало напрямую из других игр; остальное – как оригинальные произведения, так и ремиксы да фантазии на тему старых добрых мелодий. Среди них попадаются настоящие шедевры – оставьте скепсис, пока не услышите гитарную аранжировку темы Angel Island из Sonic 3! Всего же музыкальных треков в Brawl более трехсот. И этот саундтрек можно без зазрения совести называть лучшим за все время существования игровой индустрии.

SSBB спешит похвастаться и обилием режимов. All-Star предлагает сразиться со всеми героями Brawl подряд. Classic – 12 уровней с самыми разнообразными противниками – например, металлическим Марио или гигантским Олимаром. Boss Battles – череда из десяти боссов The Subspace Emissary – три «лечилки» на все про все и никаких Continue! Multi-Man Brawl – этакий аналог режима Survival. Он предложит выстоять против десятка или целой сотни недругов; продержаться три или пятнадцать минут; выяснить, сколько врагов игрок сможет перебить, если нет никаких ограничений на их численность. Наконец, Cruel Brawl выведет самых сильных бойцов, победу даже над парочкой которых уже можно счесть серьезным достижением. Home-Run Contest – перекочевавшее из Melee состязание «кто дальше закинет боксерскую грушу». Target Smash – платформенная мини-игра «разбей десять мишеней как можно быстрее». Скучно проходить это все одному? Пригласите друга!

Практически во всех режимах можно собирать трофеи – фигурки, напоминающие о самых разных играх Nintendo. Отдельно стоит рассказать о нескольких десятках «испытаний» – совсем как achievements на Xbox 360! – заданиях сложных и не очень. За их выполнение полагаются символические призы – те же трофеи, по сути, – но зато чувствуется, что движешься вперед, да вдобавок появляются цели, к которым можно стремиться при прохождении.

Ну и, конечно, не стоит забывать про онлайновый мультиплеер – главный повод для создания SSBB. Как заведено у Nintendo, список друзей заполняется с помощью френдкодов. Можно устраивать матчи как с ними, так и с любыми «случайными» игроками из своего региона. А можно и наблюдать за чужими матчами и ставить монетки на победу того или иного участника.

Итак, что такое Super Smash Bros. Brawl? Это файтинг, в котором не надо зубрить комбинации клавиш для спецударов. Это отличная альтернатива набившим оскомину «обычным поединкам», где бои проходят по одной и той же схеме. Это игра, пронизанная любовью к Nintendo и ее героям. Игра, которая не раз заставит улыбнуться человека, не понаслышке знакомого с почти тридцатилетней историей участия Nintendo в жизни электронной игровой индустрии. Игра с колоссальным количеством режимов, настроек и возможностей на радость всем геймерам. Игра, которую можно и нужно рекомендовать каждому обладателю Wii и его многочисленным друзьям. СИ

Хидео Кодзима умолял Сакурая запихнуть Снейка еще в Super Smash Bros. Melee, но, увы, опоздал с просьбой – игра к тому времени была уже почти готова. Когда же анонсировалась Brawl, в участии Снейка можно было и не сомневаться. А вот Соника «пригласили» по многочисленным заявкам самих игроков. Как и короля Дидиди, который намеревался навестить еще оригинальную Smash Bros. для Nintendo 64, да так и не собрался (в Melee он был лишь очередным «трофеем»). Озвучил Дидиди сам Масахиро Сакурай.



Опытные геймеры, соревнуясь с новичками, могут дать им фору, установив своему персонажу лишние проценты повреждений.

Масахиро Сакурай присоединился к HAL Laboratory в 1989 году. Тогда же – в девятнадцать лет! – он и создал своего самого известного персонажа, Кирби. В 1992 году вышла первая игра про всеядного колобка – Kirby's Dream Land для Game Boy. В 1998 году Масахиро Сакурай и Сатору Ивата, в те годы еще глава HAL Laboratory, в свободное время занялись новым проектом. Изначально называвшийся «Какуто-гему Рюо», что переводится приблизительно как «файтинг-игра Драконий Король», он был лишь наброском, образцом игрового дизайна без каких-либо персонажей или истории. Сакурай генерировал идеи, Ивата программировал – так и родилась первая Super Smash Bros. Мысль использовать в игре персонажей Nintendo принадлежала Сакураю – он считал, что файтинг для домашних консолей должен изначально завлечь игроков близкой и понятной атмосферой. Когда SSB только вышла, в Nintendo считали, что такой малобюджетный проект не будет пользоваться популярностью за пределами Японии, но миллионные продажи на родине переубедили издателей.

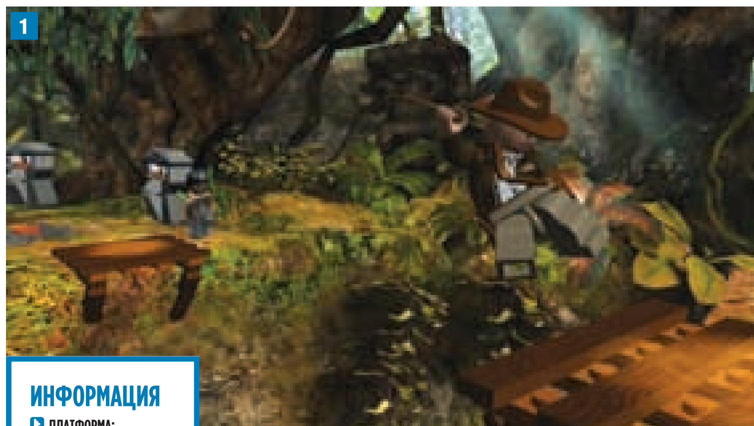




Послужной список

Хотя английская студия Traveller's Tales не так известна, как, например, издательство Codemasters или легендарная Rare, создатели Lego Indiana Jones могут похвастать долгой историей (студия была основана в 1990 году) и немалым опытом. Среди прочего разработчики отметились сотрудничеством с Sega (с одобрения этого издательства англичане в 1996 году выпустили довольно известную Sonic 3D Blast), а также целой чередой совместных с Disney проектов – от интерактивной версии «В поисках Немо» до «Хроник Нарнии». Кроме того, коллектив Traveller's Tales активно участвовал в создании спецэффектов к некоторым играм другой английской компании, ныне несуществующей Psygnosis (авторы Lemmings, оригинальной Wipeout и трилогии Colony Wars). Целых две части знаменитого сериала Crash Bandicoot (Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex и Crash Twinsanity) также были делом рук Traveller's Tales, хотя ни той, ни другой игре не удалось дотянуться до планки качества, установленной когда-то Crash Bandicoot за авторством Naughty Dog. С недавних пор Traveller's Tales стала частью игрового подразделения компании Warner Bros, сохранив, впрочем, некоторую автономность.




1


2

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, PSP, Nintendo DS, Nintendo Wii
- **ЖАНР:** action.adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Lucas Arts
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «1C» (DS, PC, Wii), «Софт Клаб» (PS2, PS3, PSP, Xbox 360)
- **РАЗРАБОТЧИК:** Traveller's Tales
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Xbox 360
- **ОНЛАЙН:** www.lucasarts.com/games/legoindianajones



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ ОСТАЛИСЬ В ДАЛЕКОЙ-ПРЕДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ – ПОРА ВЕРНУТЬСЯ ИЗ КОСМОСА НА ЗЕМЛЮ И РАСКРЫТЬ НЕСКОЛЬКО ТАЙН МИРОВОГО МАСШТАБА.

Настоящий герой – не тот, кому под силу, спасая мир от разрушения, сровнять с землей крупный мегаполис. Не тот, кто при каждом удобном и неудобном случае превращается в нечто большое, зеленое и невероятно свирепое. Не тот, кто любит бродить по городским крышам в костюме летучей мыши в поисках потерявших осторожность маньяков. И даже не тот, кому довелось свалиться на нашу с вами несчастную Землю из космоса, будучи с рождения наделенным суперспособностями. Истинным героем становится тот, кто, несмотря на солидный послужной список, широкое признание своих заслуг и целый сундук правительственных наград, умеет хорошенько посмеяться над самим собой. Как, например, знаменитый профессор археологии, доктор Генри Джонс, недавно дебютировавший в Lego Indiana Jones: The Original Adventures. За плечами уважаемого многими преподавателя немало опаснейших путешествий в разные уголки планеты, и вам предстоит во всех подробностях изучить каждое из них. А заодно убедиться на личном опыте, что дорога в Храм судьбы и поиски Святого Грааля – это не только возможность проявить личную отвагу в самых невероятных ситуациях, но и отличный повод для множества хороших шуток. Например, над внешностью главного героя и его помощников.

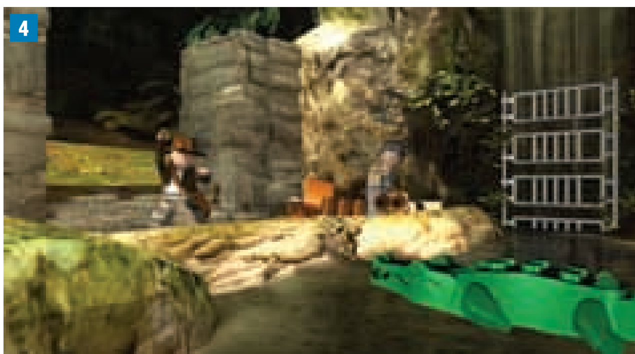
Археолог в квадрате

Вы, наверное, не привыкли видеть знаменитого археолога ТАКИМ – совсем непохожим на голливудскую «звезду» по имени Харрисон Форд, с пятнышками «щетины» на пластмассовом кукольном лице и беспалыми конечностями. Кроме того, искатель приключений (равно как и все остальные персонажи) по неизвестной причине разучился говорить и изъясняется отныне исключительно жестами да невразумительным мычанием. К счастью, пообщаться ему приспичивает не так уж часто – в основном, во время различных сюжетных сцен. Которые по какой-то странной прихоти разработчиков пропускать нельзя: уж коли начали смотреть, извольте терпеть до конца. Билеты на киносеанс обмену и возврату не подлежат. В общем, без шляпы и непременного хлыста опознать доктора Джонса было бы задачей непосильной – ну да, к счастью, и то и другое по-прежнему на месте, верой и правдой служит непоседливому хозяину. К слову, именно хлыст станет для вас палочкой-выручалочкой во многих, казалось бы, безвыходных ситуациях. Но об этом чуть позже, а пока уделим немного внимания будущему маршруту – благо, в погоне за несметными сокровищами поклонникам древних тайн предстоит исколесить полсвета. И еще пару континентов в придачу.

Радость туриста

Три полнометражных фильма («В поисках утраченного ковче-





1 Прыжки через бездонные пропасти – стандартное испытание для любого археолога.

2 Хлыст хлыстом, но огнестрельным оружием тоже пренебрегать не стоит.

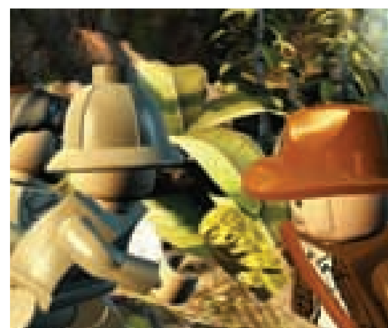
3 Большой валун опаснее целого племени индейцев – кулаками-то от него не отобьешься.

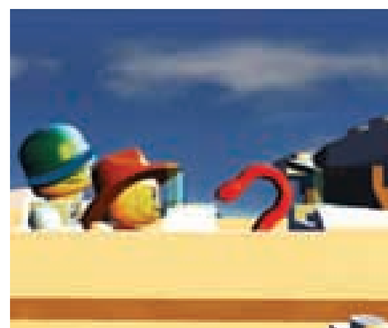
4 Пока доктор Джонс на берегу, крокодил опасности не представляет. А вот попытка переправиться через озеро вплавь может окончиться плачевно...

5 ...а потому воспользуйтесь для переправы плотом – это куда безопаснее.

6 В некоторых случаях крепкая лиана станет единственным способом добраться до цели.







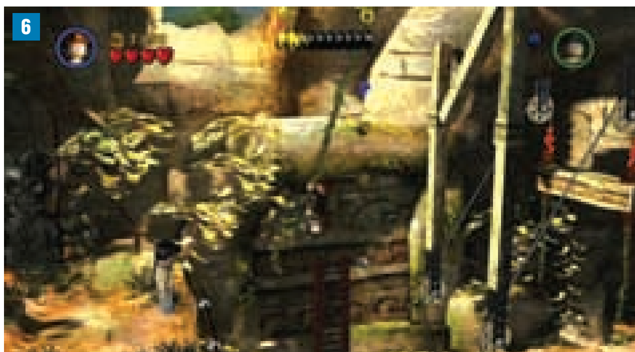


Без компьютера

Проходить уровни рука об руку с AI-напарником, конечно, довольно интересно – но куда увлекательнее поручить экранного компаньона живому человеку, способному, так же как и вы, находить гениальные решения сложных загадок и совершать нелепейшие ошибки, на которые едва ли сподобится искусственный интеллект. Субъективно, при совместном прохождении игра становится даже чуточку сложнее, ведь товарищ, управляемый AI, многие действия (добежать до нужной кнопки, например) выполняет автоматически, тогда как обычному пользователю еще предстоит сообразить, что к чему.

ОТЛИЧНО





га», «Храм судьбы» и «Последний крестовый поход») позволили коллективу Traveller's Tales не очень-то ломать голову над маршрутами туристических поездок – сценарии киноблокбастеров и без того дадут фору любому пособию для начинающих путешественников. В списке достопримечательностей, обязательных для посещения: джунгли Южной Америки, богом забытая деревушка в Северных Гималаях (именно тут решила обосноваться главная любовь доктора Джонса, Марион Рэвенвуд), индийский храм и даже древняя пещера крестоносцев, где хранится заветный Грааль. С избытком хватит любому энтузиасту активного отдыха! Тем более что в Lego Indiana Jones недостаточно просто пройти из точки «А» в точку «Б», минуя многочисленные препятствия – профессиональная гордость требует, чтобы вы тщательнейшим образом обыскали каждый уровень сверху донизу, выуживая из укромных уголков золото и артефакты забытых цивилизаций. Просто? Только на ранних этапах, где тайное почти всегда оказывается явным (пусть и с определенными оговорками). А вот стоит продвинуться немного дальше, и поиск секретов уже не будет казаться таким уж легким занятием: задачу храбрецов существенно осложнят хитроумные ловушки, целые лабиринты из запутанных переходов и замаскированных дверей, не всегда исправные кнопки, рычаги и тому подобные механизмы. И, разумеется, враги – их у доктора Джонса всегда было предостаточно. Прервать блестящую карьеру археолога одинаково усердно пытаются и люди, и звери. Свирепые перуанские индейцы испытают вас на прочность копьями (наверняка отравленными или, как минимум, плохо продезинфицированными), дротиками и стрелами. Их более цивилизованные «коллеги» из Старого Света чаще орудуют кулаками, но не забывают и об огнестрельном оружии – попробуйте-ка уклониться от выпущенной почти в упор пули! А ведь есть еще пауки, крокодилы (скользкие рептилии обычно подстерегают жертву в воде), змеи и другие, не менее опасные представители местной фауны. Как с ними справиться?

Огнем и хлыстом

Самое безотказное оружие – разумеется, собственные кулаки. Надо признать, довольно крепкие. Пары ударов обычно достаточно, чтобы превратить очередного супостата в груду бесполезных Lego-деталей, хотя, конечно, встречаются недруги и покрепче, с ними не так-то просто сладить. К тому же, рукопашные потасовки вынуждают вас прорываться вплотную к противнику, лишаясь возможности уклоняться от контрударов и (что гораздо хуже) выстрелов. А потому не будет лишним освоить и другие методы расправы – например, с помощью уже упомянутого хлыста. Или любого подручного предмета, вроде старой табуретки. Наконец, вы можете просто-напросто держаться от

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ 
Три фильма о приключениях Индианы Джонса в одной игре, интересные головоломки, множество удачных шуток, возможность совместного прохождения.

МИНУСЫ 
Lego-эстетика игры и внешность главных героев понравится далеко не всем, да и ничего особенно нового со времен Lego Star Wars замечено не было.

РЕЗЮМЕ 
Достойное продолжение Lego-сериала – не слишком оригинальное, но до мелочей продуманное и очень увлекательное.





Идолище поганое

Среди сокровищ, припрятанных на каждом уровне, есть фрагменты золотых идолов – по десять штук на этап. Впрочем, найти можно и пять, и семь, и девять: получившееся «произведение искусства» в любом случае выставят в главном зале колледжа Барнетт, на зависть (или на потеху?) студентам и преподавателям. К слову, недостающие части можно купить, хотя настоящий искатель приключений наверняка найдет другое решение – пройдет уровень еще раз, попытавшись найти то, что в пропустил раньше.









Археофобии

У каждого героя есть свои слабости, и персонажи Lego Indiana Jones – не исключение. Главный герой до смерти боится змей, его невозмутимый папаша на дух не переносит крыс, крикливая Вилли Скот теряет волю при виде пауков (но при этом плевать хотела на гигантских тарантулов), а предательница Эльза Шнайдер опасается всего вышеперечисленного разом. Страх немедленно парализует того или иного героя, стоит ему увидеть опасного зверя, и пока угроза не будет нейтрализована, о продвижении вперед можно забыть.

1 Карты на стене помогут выбрать следующий пункт назначения.

2 Поиски Грааля вынудят доктора Джонса отправиться в старинный немецкий замок – местечко не менее опасное, чем перуанские джунгли.

3 Огонь может стать серьезным препятствием даже для обоих Джонсов разом.

схватки подальше, свалив грязную работу на управляемого компьютером напарника.

Двойной удар

Если верить первоисточникам, доктор Джонс – человек исключительно общительный и путешествовать в одиночестве не очень-то любит. Компаньоны не оставляют Индиану в покое ни днем ни ночью – и даже в исключительно опасных ситуациях рвутся помочь, чем только возможно. Не стоит этим пренебрегать! Без помощников вы едва ли продвинетесь дальше первого уровня, и дело не только в неприятельских полчищах, но и в головоломках, среди которых найдется немало таких, что рассчитаны именно на совместные действия персонажей. Где-то понадобится потянуть за два рычага одновременно, где-то – использовать ассистента в качестве противовеса, где-то пригодятся те или иные уникальные навыки попутчиков. Да-да, доктор Джонс умеет и знает далеко не все на свете. Скажем, обычная лопата до сих пор остается для него чем-то совершенно неизученным, и выкопать без посторонней помощи клад он не сможет. Его спортивная подготовка также порой оставляет желать лучшего – упомянутая Марион Рэвенвуд и двуличная Эльза Шнайдер прыгают заметно выше пылкого археолога, а возлюбленная Индианы по фильму «Храм судьбы», вечно испуганная Вилли Скотт, умудряется бить стекла собственными воплями. Найдется работа и для папаши вашего подопечного: невозмутимый Генри Джонс Старший знает о древних письменах не в пример больше отпрыска, и, поверьте, этим знаниям точно найдется применение – как по ходу сюжета, так и в режиме Free Play, где умение читать неразборчивые иероглифы не раз и не два откроет дорогу к очередной «захоронке» какой-нибудь давным-давно исчезнувшей цивилизации.

Лучшие кубики на свете

Игровой цикл Lego – явление для индустрии уникальное. Объединив всемирно известный детский конструктор с громкими брендами киноиндустрии (в прошлом – Star Wars, в будущем – Batman), издатели и разработчики могли смело закрыть глаза на финальное качество будущих проектов – как, собственно, и происходит в случае с подавляющим большинством игр «по лицензии». Но произошло чудо, и студия Traveller's Tales, до того особой доблести не проявлявшая, набрела на настоящую золотую жилу. Дебютная Lego Star Wars: The Video Game стала своего рода пробой сил, продуктом сыроватым, но, несомненно, удачным. Последовавшая год спустя Lego Star Wars II: The Original Trilogy по праву стала одним из главных хитов сезона. Ну а Lego Indiana Jones выглядит вполне логичным звеном этой цепи. Звеном исключительно прочным и хорошо смазанным. «Конструкторные» приключения доктора Джонса едва ли смогут чем-то удивить. Но совершенно точно не разочаруют. СИ

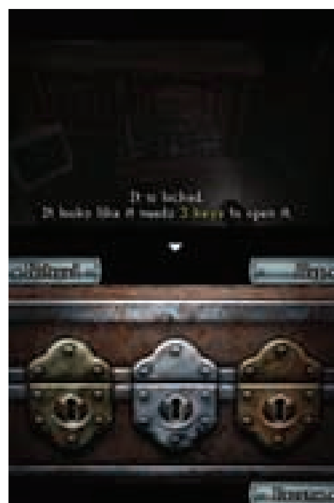




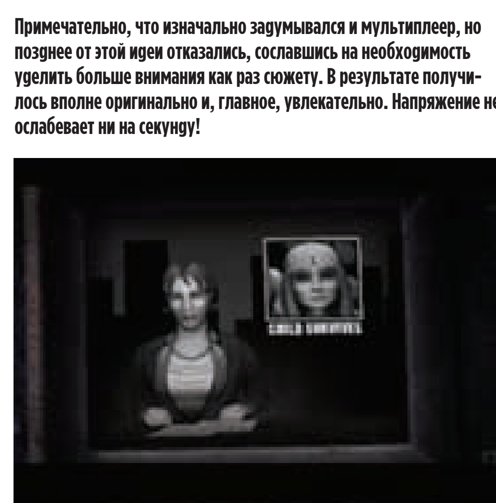








Примечательно, что изначально задумывался и мультиплеер, но позднее от этой идеи отказались, сославшись на необходимость уделить больше внимания как раз сюжету. В результате получилось вполне оригинально и, главное, увлекательно. Напряжение не ослабевает ни на секунду!



ХОРОШО

DEMENTIUM: THE WARD

НОЧЬ. ЛИВЕНЬ. МОЛНИЯ. ЗОМБИ В ШКАФУ. СТРАШНЫЙ ЖУГДЭРДЭМИДИЙН ГУРРАГЧА С МАЧЕТЕ БРОДИТ ПО КОРИДОРУ.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: action-adventure.first-person.horror
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Gamecock (США)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
РАЗРАБОТЧИК: Renegade Kid
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: www.dementium.com





Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

Больница. Вы можете любить симпатичных, всегда готовых нагнуться за подушкой или таблетками медсестер, однако сами больницы все равно будут казаться проклятым местом средоточия зла, демонов и мертвенно бледных девочек, что похищают людей и скармливают их зомби. Больница – обязательный атрибут первоклассных хорроров. Сделать «страшилку» без подобного заведения, все равно что снять фильм ужасов про зомби, но без зомби в кадре – получится либо шедевр, либо полный провал. Создатели Dementium: The Ward рисковать не стали. Внимательно изучили историю жанра, выписали самые интересные достижения известных его представителей, после чего объединили все собранное в одной игре и сделали… хоррор для Nintendo DS. Да не простой, а с видом от первого лица!

The Ward – яркий представитель современного поколения интерактивных «ужастиков». Презрев «устаревшие» условности жанра, вроде неторопливого повествования и утомительного исследования локаций с бэктрекингом после каждого сюжетного откровения, его создатели разделили историю на главы, а героя наделили всеми умениями пережившего колонизацию Марса морпеха. Никого не стесняясь, он колошматит изуродованных пациентов дубинками, стреляет в них из пистолета и кромсает бензопилой. По мере развития истории темп игры возрастает, монстры становятся если не страшнее, то изворотливее и сильнее, а «коридорность» локаций заставляет вспомнить японские dungeon crawler'ы.

И все бы замечательно, если бы наш герой не страдал профессиональным недугом космодесантников: он не может работать двумя руками одновременно.

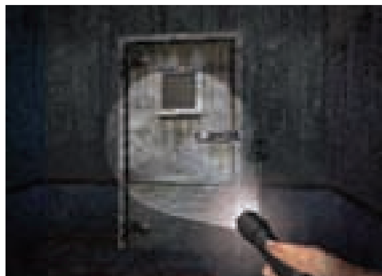
Бегать и бояться!

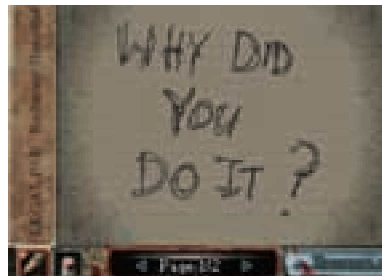
Кромешная тьма. Время от времени коридор озаряется вспышкой, когда грозовое небо за окнами вспарывает молния. Что-то шевельнулось за койкой! Или показалось? Да нет, точно, будто кто-то поднялся и повернулся. Или все-таки померещилось? Можно взять фонарик и проверить – идет ли кто по нашу душу, или это просто разыгралась фантазия. Взять фонарик? Но если там и в самом деле крадется чудовище, времени выхватить оружие уже не останется!

В этом – один из серьезнейших недостатков The Ward. Переключение между оружием и фонариком – не оригинальная идея, не ловкий ход, не интересная задумка. Это промах и просчет, и памятуя о примере той же Doom 3, заранее ясно: «спасибо» за него точно никто не скажет.

С освещением в The Ward дела обстоят совсем плохо – герой не видит ничего дальше двух метров от себя, причем эта мгла – вовсе не маскировка огрехов картинки, уловка разработчиков или инструмент дизайнера. Напротив,

История в Dementium: The Ward подается обрывочно. Не в диалогах, затянутом вступлении или красочных сюжетных роликах, но посредством всевозможных записок, надписей на стенах и стенаний маленькой девочки. Во вступительном ролике, если его можно так назвать, героя провозят на инвалидном кресле сквозь целый строй жанровых клише – эта прогулка сразу настораживает разборчивого игрока. На самом же деле история в The Ward действительно очень и очень интересная, и ближе к финалу, когда, по идее, все должно встать на свои места, создатели преподносят неожиданный сюрприз: вот вам знакомая женщина, а вот ее дочь, и сейчас вы узнаете, что же произошло на самом деле. Но – с одной оговоркой: это лишь финал эпизода, а никак не всей истории.



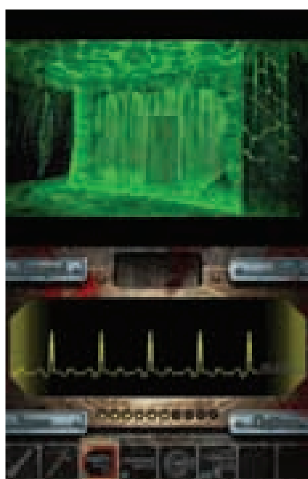


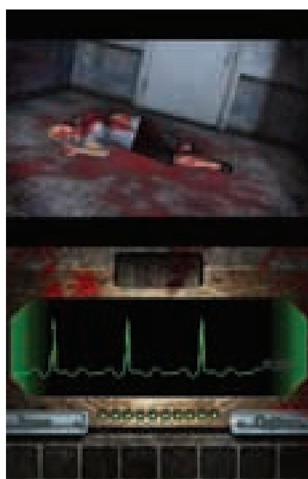


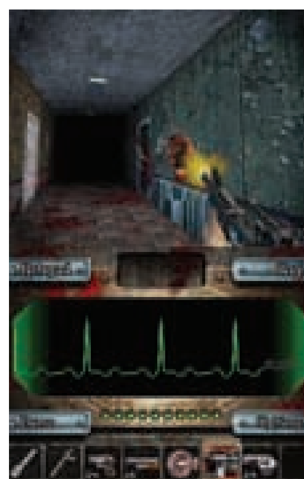












1 Порой фонарик все же стоит выключать. А еще лучше – вообще не расставаться с дубинкой и без устали рассекать ею воздух.

2 Для экономии патронов, не палите вы во все, что движется. Вполне может быть, что перед вами безобидное видение. Впрочем, нет, лучше уж палите – целее будете.

3 Загадки – традиционные, но это вовсе не значит, что они скучные. Решение, впрочем, находится моментально: осмотрите локацию, где-нибудь обязательно есть подсказка.

4 Больница – плохое место, где жертвы экспериментов и неудачных операций так и норовят скушать живых людей.

IMPORT REVIEW

графический движок выше всяких похвал и заслуживает самых лестных отзывов, а хваленая «атмосфера» вмиг улетучивается, стоит лишь осознать, что противники все как один медлительные и неповоротливые, и куда удобнее носиться белкой от пазла к пазлу, нежели пугливо сверяться с картой и мандражировать перед каждым шагом навстречу неизведанному. Мгла – как еще один пинок: «Иди уже вперед, не сиди на месте, это игра для портативной консоли – в ней должно быть больше экшна!»
И экшна здесь действительно хватает. Но, однако, он не доминирует над «хоррором» – придется и решать головоломки, и читать разбросанные повсюду записки, постепенно восстанавливая общую картину событий. Создатели The Ward сделали свой выбор, нашли свой способ «напугать» игрока. И не прогадали. Ведь для портативного ужастика поблажки все же даются, и хотя назвать подобное отношение снисходительным не получится при всем желании, карманные страшилки все еще считаются диковинкой, и потому судить их, как очередной Silent Hill, нельзя. Зато пожурить за управление можно. К счастью, The Ward и в этом плане выделяется не сильно: поворачивать камеру, используя стилус, было удобно всегда, ну а для действий предсказуемо припасены «шифты». К такой схеме управления быстро привыкаешь, она оказывается достаточно удобной в бою и не мешает в беготне по бесконечным коридорам больничного здания.

Иногда они возвращаются…

Если сценарий игры предусматривает частые походы обратно, в давно исследованные комнаты, то обычно разработчики стараются как-то разнообразить это путешествие. Как – зависит от жанра. Однако в любом случае нетрудно составить список того, чего делать никак нельзя. Увы, похоже, как раз из этого «черного списка» создатели The Ward и выудили вторую неприятность игры – регулярно воскресающих противников. Нет, зомби не оживают после того, как их до второй смерти забили дубинкой. Их не нужно сжигать или связывать, чтобы они не шатались по коридорам. С ними просто ничего нельзя поделать: убили всех монстров, зачистили комнату, вышли, вернулись – встречайте старых знакомых! Это не превращает The Ward в игру на выживание, хотя и существенно прибавляет динамики – патроны-то не резиновые, их по углам никто заново не раскладывает, и рано или поздно отстреливаться будет нечем. Это не то чтобы особо портит общее впечатление – лишь делает прохождение немного некомфортным. Без перечисленных недостатков игра была бы шедевром, но и с ними она – отличный проект в непривычном для DS жанре. Отказывать себе в удовольствии побродить по жутким больничным палатам совсем не хочется. СИ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ 
Превосходная графика, страшные монстры, отзывчивое управление, сюжет – загадка, над которой интересно поломать голову.

МИНУСЫ 
Нельзя держать оружие и фонарик одновременно, глупая система сохранений, монстры воскресают сразу же, как герой выходит за дверь.

РЕЗЮМЕ 
Необычный подарок ценителям жанра: самобытный проект от малоизвестных разработчиков. Отличнейший графический движок и хорошая порция ужаса прилагаются.

1 Устанавливаем цель: сбросить пять фунтов за две недели. Зачем игра предлагает это делать людям с идеальной комплекцией – непонятно.

2 На Wii Balance Board нельзя прыгать. Но эта мини-игра, ей-богу, провоцирует!

3 Пульт в карман – и бегом на месте. Непередаваемо нудное упражнение. Встречающиеся по пути Mii тщетно пытаются компенсировать однообразие процесса.

4 Для некоторых тренировок потребуется много свободного места вокруг.

5 Пожалуй, самая интересная мини-игра: нужно наклонами тела загнать все шарики в лузу, не позволив упасть ни одному из них.



ХОРОШО

WII FIT

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: special.fitness/mini-games
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОНЛАЙН: www.nintendo.ru/wiifit





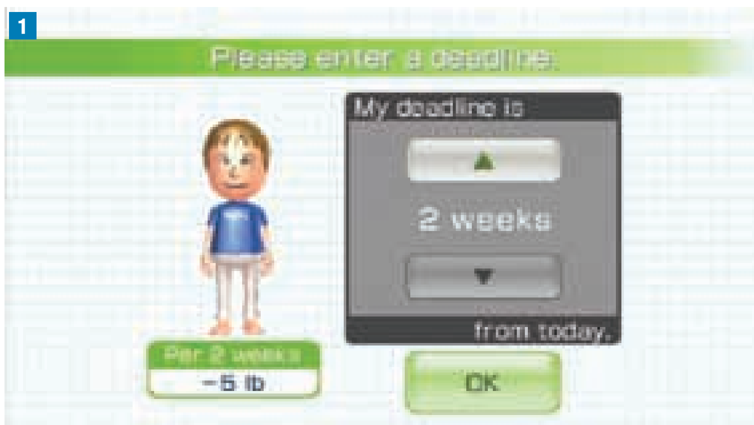
Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

ЧУДО-ВЕСЫ С ИГРОЙ В КОМПЛЕКТЕ.

В последнее время Nintendo запускает все новые и новые аксессуары для Wii. Руль для Mario Kart, Wii Zapper для шутеров – и вот Wii Balance Board для Wii Fit. Balance Board отличается в лучшую сторону от предшественников – как-никак, не никчемный кусок пластика, а высокоточный прибор, абсолютно необходимый для игры, с которой идет в комплекте. И прибор этот способен не только взвешивать, но и определять малейшие смещения центра тяжести стоящего на нем человека. На этой его особенности и построены упражнения Wii Fit.

Wii Fit невозможно не сравнить с другим недавним фитнесс-проектом для консолей – EyeToy: Kinetic. И однозначного вердикта вынести не получается: восприятие сильно зависит от того, попадаете ли вы в целевую аудиторию той или иной игры. Так, Kinetic гораздо больше подходит подросткам и молодым людям, уже достаточно гибким и подвижным – благо тамошние мини-игры зачастую требуют изрядной динамики. Wii Fit же куда более снисходительна к полным и/или взрослым людям и делает акцент на сброс излишнего веса – недаром же весы в комплекте. Вместе с тем, именно из-за того, что Wii Fit не слишком-то напрягает игроков физически, сбросить вес с его лишь помощью может быть непросто.

Wii Fit предлагает нам несколько десятков упражнений, разбитых на четыре категории. О йоге и тренировке мышц в подробностях рассказывать незачем: всем этим можно свободно заниматься как на дому, так и в спортзале. Wii Fit же предоставляет на выбор двух виртуальных тренеров – мужчину и женщину. Повторять за ними движения просто, все упражнения очень наглядны и просты для понимания. И оценки выставляются в зависимости от того, насколько хорошо вы держали равновесие во время зарядки. За качеством же выполнения самих упражнений, увы, следит только ваша совесть. Другие же категории – аэробика и игры на равновесие – куда более интересны геймерам. Более того – они геймерам близки. За счет того, что на экране приходится наблюдать не тренеров-андроидов, а знакомые лица ваших Mii. Причем чаще будут встречаться именно те, кто недавно играл в Wii Fit. Только вот незадача: разновидностей поз йоги и упражнений для мышц – по полтора десятка, а мини-игр на равновесие и аэробику – лишь по девять. Маловато будет! И ведь многие из них поначалу закрыты, для получения доступа к ним придется проводить больше времени за тренировками. Так, чтобы открыть для себя все, что предлагает Wii Fit, придется потратить часов шесть – и при этом другим пользователям придется проходить через то же самое. Вообще, при том акценте, что Nintendo обычно делает на общение во время игры, Wii Fit смотрится по меньшей мере странно. Вдвоем тут можно только бегать на месте, все остальные мини-игры – исключительно для одного.



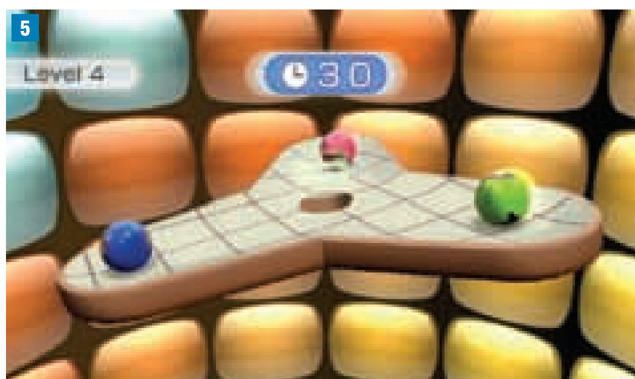


Личный опыт

Поначалу даже ждал Wii Fit – слишком уж впечатлился мини-игрой с закатыванием шариков в лузы смещением центра тяжести собственного тела. Все-таки – новый способ управления, новый игровой опыт. На практике же таких мини-игр оказалось слишком мало, чтобы увлечь – и тем более уж склонить к покупке. Это как если бы Wii Sports, где всего две интересных игры на весь сборник, не включили в комплект с приставкой, а выпустили отдельно, да попросили бы четыре тысячи рублей. Balance Board? Да, на нее уже заявлено несколько игр (сноубординг, например), но она явно не получит широкого распространения – ее-то как раз впору сравнивать с EyeToy.
А тренироваться и без того тщедушного молодого человека Wii Fit никак не мотивировал. Индекс массы тела – в нижней половине идеального диапазона. Да и сутулость, характерная, пожалуй, для всех «живущих за компьютером», на удивление не сказалась отрицательно на результате: центр тяжести ровно там, где и должен быть. По своему опыту и многочисленным отзывам сверстников могу заключить: Wii Fit практически бесполезен для здоровых молодых людей, не страдающих от избыточного веса.







Wii Fit заинтересует в первую очередь людей взрослых, заботящихся о своем весе и правильной осанке.

Также удивляет невозможность создать собственную фитнесс-программу – все упражнения приходится выбирать индивидуально. Игра, впрочем, не преминет предложить хорошие комбинации занятий.
Помимо тренинга, есть еще и тест – проще говоря, взвешивание, которое рекомендуется делать ежедневно (привет профессору Кавасиме!). Кроме массы тела, в результатах теста можно узнать и о своем индексе массы тела – правда, не стоит относиться к этому показателю слишком серьезно, благо Balance Board никак не может знать о том, какую долю вашего веса составляют мышцы. И запросто может здоровых накачанных людей приравнять к толстым.
По желанию после теста можно поучаствовать в парочке мини-игр на равновесие, по итогам которых вам определят спортивный возраст по версии Wii Fit. Как и в Brain Training, ведется график прогресса, а мило машущая уголками Balance Board на экране телевизора ничуть не менее говорлива, чем очкастый профессор с двухэкранной консоли. Она и советами поделится, и расспросит, почему вдруг начали набирать вес, и даст всевозможные подсказки.
Фундаментальное отличие Wii Fit от Brain Training – в том, что последняя все же воспринималась как игра и требовала от пользователя минимума – уделить ей пять минут в любое время и в любом месте. Wii Fit же куда более требовательна – ведь воспитать тело, оказывается, куда сложнее, чем ум! И простые ежедневные взвешивания похудеть не помогут.
Очевидно, что Wii Fit заинтересует в первую очередь людей взрослых, заботящихся о своем весе и правильной осанке. А такой целевой аудитории подавай локализацию, которой в игре нет. Впрочем, переведенной инструкции и здравого смысла вполне хватит для любого не владеющего английским человека – Wii Fit проста в обращении и доступна всем и каждому. Полезные советы, правда, пройдут мимо вас. В целом, если вы хотите получить хорошего помощника в поддержании здорового образа жизни (то есть, занимаетесь зарядкой или утренними пробежками, ходите в бассейн или спортзал) и четыре тысячи рублей для вас – не критическая сумма, то Wii Fit вам можно и нужно рекомендовать. Геймерам же, интересующимся Wii Balance Board как новым средством управления, стоит все же повременить до выхода новых игр для нее. СИ

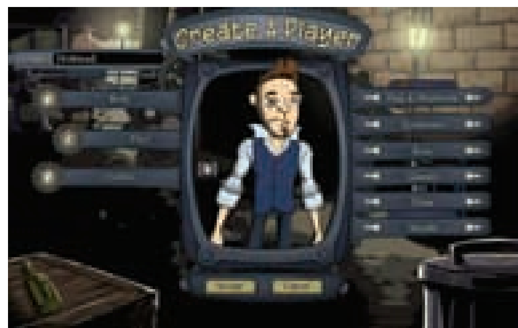
ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ
Простота и доступность; возможности нового высокоточного аксессуара достойно продемонстрированы.

МИНУСЫ
Бесполезность при отсутствии лишнего веса; недобор мини-игр на аэробику и равновесие; маловато настроек.

РЕЗЮМЕ
Не для геймерской молодежи – слишком скучно. Но набирающим вес взрослым людям подойдет идеально.











PENNY ARCADE ADVENTURES:
ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS. EPISODE I

ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, XBLA

ЖАНР: role-playing.console-style

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Hothead Games

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен

РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games/Penny Arcade

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC

ОНЛАЙН: www.rainslick.com





Автор: Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

JRPG ОТ КАНАДСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ ПО МОТИВАМ АМЕРИКАНСКОГО КОМИКСА ПРО ГЕЙМЕРОВ, КОТОРЫЕ ИГРАЮТ В JRPG.



Джерри Холкинса и Майка Крахулика можно по праву считать видными деятелями игровой индустрии. Начав десять лет назад совместными усилиями (первый пишет, второй рисует) выпускать веб-комикс Penny Arcade, они вскоре добились заметного успеха и приобрели широкую популярность – пусть комикс и не всем нравится, но трудновато найти геймера, который хотя бы раз его не читал. Тайко (Tycho) и Гейб (Gabe), главные персонажи комикса, превратились в альтер эго своих создателей; к комиксу добавился блог, где Крахулик с Холкинсом высказывали свои мысли о видеоиграх и не только. Сфера интересов этих товарищей не ограничилась критикой и комиксами – их усилиями была основана благотворительная организация Child's Play, всего лишь за месяц существования собравшая четверть миллиона долларов для больных детей. На конец 2007 года сумма пожертвований в Child's Play составила $3.5 млн. Хороший способ опровергнуть утверждение, будто геймеры – злобные гики, не так ли? Энтузиазм Холкинса и Крахулика пошел дальше – поняв, что нет ни одной выставки, собирающей под крышей как любителей компьютерных и видеоигр, так и поклонников «настолок», в 2004 году они запустили свою – Penny Arcade Expo (PAX). Каждый год число посетителей выставки увеличивалось вдвое, и PAX 2007 стала самым большим игровым фестивалем Северной Америки. А годом раньше, на PAX 2006, Крахулик и Холкинс анонсировали свою первую видеоигру – On the Rain-Slick Precipice of Darkness. И на вопросы, о чем же она, отвечали кратко – «О Гейбе. Тайко. И Ктулху». И вот два года спустя игра появляется на свет – как и следовало ожидать, абсурдная до безумия. Тут и поклоняющиеся древним богам мимы, и армия роботов-фруктолюбов, и жуткий похититель бомжей со сверкающими белокурыми локонами… Гейб и Тайко же – сотрудники детективного агентства, идущие по следам гигантского робота. Один из этих следов теперь красуется на месте дома главного героя… Да, героя – к Гейбу и Тайко присоединяется ваше альтер эго. Определить его внешность и имя вам предстоит в самом начале игры – и здесь невозможно не похвалить конструктор персонажей. Пусть в нем маловато вариаций каждой части тела, но результат неизменно похож на рисунки Крахулика. Его стиль четко прослеживается и на портретиках персонажей, и в заставках, и в трехмерных модельках – возникает ощущение, будто действительно играешь в комикс! Про юмор и говорить нечего – если вам нравится Penny Arcade, то прохождение игры доставит истинное удовольствие. On the Rain-Slick Precipice of Darkness – RPG, причем типичная для консолей. Полная линейность, обилие диалогов, вы-





1 Бомж поднимает табличку «Наношу повреждения за еду». Страдает вся партия.

2 Даже в вечно повторяющихся репликах NPC можно найти пару смешных шуток.

3 Для максимальной эффективности суперударов требуется выполнить определенное условие. У Гейба, например, заполнить нажатиями «пробела» шкалу, а затем остановить курсор в указанной точке.

4 Выражений лиц персонажей для диалогов нарисовано на удивление мало. Зато они меняются часто. Очень.

5 Анна, племянница Тайко, не только подсказывает, куда направляться дальше по сюжету, но и улучшает оружие героев с помощью запчастей побежденных роботов.

6 Если вас смущает туалетный юмор, Penny Arcade Adventures все же стоит сторониться – его тут навалом.

Разработкой игры занялась канадская команда Hothead Games. Несмотря на то что On the Rain-Slick Precipice of Darkness стала их дебютным проектом, молодцы из Hothead в индустрии далеко не первый день: среди них – выходцы из EA, Radical Entertainment, Silicon Knights. И они прекрасно понимали, что тягаться с бывшими коллегами на «большой арене» им не под силу, – поэтому выбрали метод цифровой дистрибуции игр, решив выпускать по эпизоду раз в несколько месяцев. Похожую схему давно уже с успехом эксплуатируют Telltale Games. Другим важным аспектом стратегии Hothead стало ориентирование на аудиторию взрослых геймеров-хардкорщиков, которые знают толк в играх, но не располагают достаточным временем, чтобы насладиться многими из них. Разработчики поставили перед собой цель сделать Penny Arcade Adventures доступной, недолгой и при этом качественной и достаточно глубокой – и им это удалось. Для полного счастья остается лишь несколько снизить цену. Потому что 20 долларов за 6 часов игры – все же дороговато.







Это типичная для консолей RPG с боями, построенными на системе ATB – по иронии, реализованной лучше, чем в Final Fantasy.

бор реплик в которых ни на что не влияет, пошаговые бои, основанные на знакомой всем по сериалу Final Fantasy системе Active Time Battle… реализованная на удивление хорошо, лучше, чем у Square Enix! Так, шкала ATB заполняется в зависимости от скорости персонажа (здесь соблюден баланс: мощный Тайко медлителен, а более слабый Гейб – наоборот, быстр и живуч). Вначале доступно использование предметов – при необходимости очень срочно вылечиться, это всегда можно сделать. Затем открывается атака, а если подождать еще – суперудары. В результате ничто не остается бесполезным!

Одно «но»: предметы – лечащие и атакующие, повышающие и понижающие характеристики – валяются повсюду. По сути, за считанные минуты можно набрать максимальный запас каждого из них. Это заметно облегчает прохождение – ведь битвы здесь исключительно сюжетные, значит, их число ограничено. А количество предметов – нет.

Впрочем, игра при этом никогда не оказывается слишком простой. Во время боя нам предстоит следить сразу за тремя шкалами ATB, а также за анимацией вражеских атак – ведь если вовремя не поставить блок, получивший по полной персонаж рискует выбыть из боя. Хотя тут и мертвые опыт получают, а к следующей битве вся троица уже полностью здорова – еще одна вещь, сделанная правильнее, нежели в большинстве JRPG.

Самый большой минус On the Rain-Slick Precipice of Darkness – однообразие. Декорации усыпаны идентичными объектами (к каждому из которых прилагается уникальный комментарий, а то и два, но все же!), все несюжетные NPC повторяют стандартный набор фраз, а геймплей состоит из набивших оскомину квестов в духе «принеси тот предмет, попутно вырезав всех врагов». Нет, наскучить игра не успевает – благо кончается уже часов через шесть. Зато разработчикам есть над чем подумать при создании сиквела – второй раз такое развлечение будет уже не столь приятным.

On the Rain-Slick Precipice of Darkness – это любопытнейший прецедент удачной игры «от геймеров для геймеров». Да, ее есть за что ругать, но причин хвалить – гораздо больше. И мы очень надеемся, что для второй части Penny Arcade Adventures у нас найдется еще больше комплиментов. СИ

ВЕРДИКТ 7.5

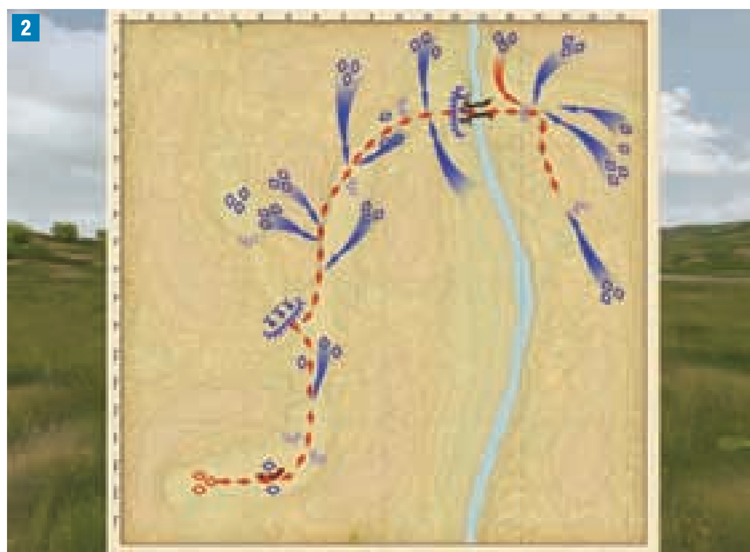
ПЛЮСЫ
Хорошая боевая система, обилие шуток, отличная стилизация под комикс, низкие системные требования.

МИНУСЫ
Игра очень однообразна в оформлении и содержании, достаточно коротка и стоит не так уж и мало.

РЕЗЮМЕ
Похвальный дебют известных комиксистов на ниве геймдева – приключение, которое заинтересует даже не читавших комикс.




1

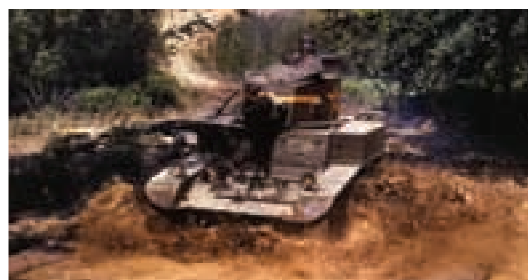

2

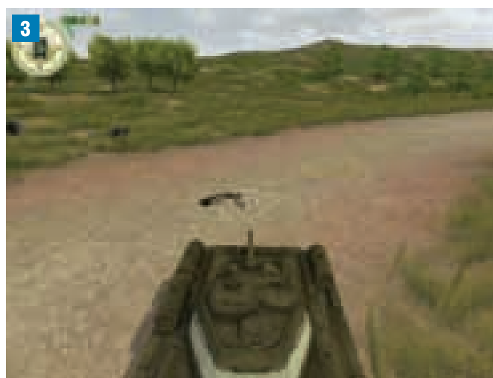
Забытая легенда

В тройку легендарных танков Второй мировой войны, помимо бесспорных Т-34 и «Тигра», зачислили и несуразный «Стюарт» – американский легкий танк, полученный британцами по ленд-лизу. У англичан в Африке были и свои интересные машины, еще более нелепые. Ну да ладно, даже забавно покататься на бронегазонокосилке по пустыне.

В девичестве танк назывался M3A1, производился в США, был вооружен 37-мм пушечкой и тремя пулеметами – впрочем, в игре нам оставили только один, спаренный с пушкой. Машинка быстро ездила и редко ломалась, но с трудом противостояла мало-мальски серьезному противнику, поэтому в основном использовалась для разведки. Тем не менее, американские заводы наклепали почти 14 тысяч единиц, превратив М3 в самый массовый легкий танк Второй мировой войны.

Очевидно, «Стюарт» так понравился разработчикам, что они вооружили им еще и советские части под Ленинградом. На самом деле СССР получил по ленд-лизу около 1200 M3A1, что на фоне 55 тысяч Т-34 само по себе капля в море, и под Ленинградом зимой 1942-43 они не воевали.




3


4


5

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: shooter.third-person.tank

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: CITY Interactive

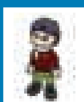
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»

РАЗРАБОТЧИК: Crazy House

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=2007



Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru

TANK COMBAT: ТАНКОВЫЙ ПРОРЫВ

ПОСРЕДСТВЕННО

ДАУНШИФТИНГ НА ТАНКЕ.

Военная техника обладает особой притягательностью для мальчиков любого возраста, даже если они не тряслись по ухабам на настоящей броне, не стреляли из автомата и вообще боятся громких звуков и открытых пространств – все равно вид танка, грохот пушки, мощь гусениц и рев двигателя заводят Y-хромосому, превращая их в безжалостных убийц. Виртуальных, конечно. Ощущение переполняющей тело силы и беззаботности – вот что ищут мальчики в танковых симуляторах.

И не находят. Машина не заводится. Потом не едет. Потом едет, но не туда. Потом не может остановиться где надо. Ну а напоследок из ниоткуда прилетает вражеский снаряд и ставит крест на карьере незадачливого танкиста. Диск с «Т-72» или «Абрамсом» отправляется на полку и забывается навсегда.

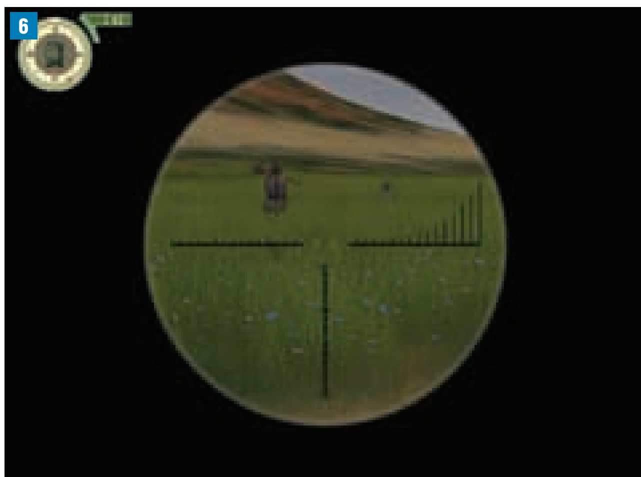
А хитрость в том, что симулятор делается вовсе не для любителей острых ощущений. Кривая обучения очень крутая, и чтобы получить удовольствие от игры, требуется потратить много времени и усилий. В результате симуляторщики замыкаются в своем мини-мирке, годами не расставаясь с одной и той же игрой, которая вечно меняется и обрастает патчами и add-on'ами. Ну а для новичка-казуала этот мир (особенно онлайновый) практически закрыт из-за огромной разницы в знаниях и навыках, которые можно получить только за месяцы, или даже годы тренировок.

Но иногда и матерому хардкорщику хочется просто оттянуться, чтоб с грохотом, взрывами, дикими воплями да топтаньем одной кнопки. Однако уже закаменевшие в мозгу установки вопиют при попытке пострелять инопланетных монстров из рейлгана. Ну и пусть – индустрия готова предложить стрелялки-убивалки в любой мыслимой обертке, в том числе знакомой и любимой симуляторным сообществом.

И вот тут происходит удивительная вещь. С одной стороны – бронефанатик, с первого взгляда на башню Т-34 определяющий завод и год выпуска («Это же очевидно!»), с другой – полный профан и дилетант, только из анекдота знающий, что же главное в танке. Дорожки, которые, казалось бы, идут в противоположных направлениях, сходятся, подобно стрелкам на карте, на игре Tank Combat.

Она проста. Очень. Даже примитивна. FPS-управление: левой рукой бежим (едем), правой стреляем – WASD + мышка. Мини-карта покажет, куда ехать и по кому стрелять. Экипаж проявляет себя, изредка отпуская натужно несмешные реплики, но разделения по функциям нет, и помимо воли игрока ничего не происходит. В экипаже один человек, да и тот не сидит внутри железной коробки, а витает бестелесным духом в нескольких метрах позади и выше. Реплики вскоре перестаешь замечать, поскольку они запаздывают, и слова «вижу противника!» можно услышать, уже обозревая заставленную десятком сгоревших машин опушку.

Танк сам собой чинится при наезде на значки с гаечными ключами, там же загружаются боеприпасы.








1 При попадании бронебойного снаряда пушки загораются наподобие бочек с соляркой.

2 Если бы противник знал, что все его неожиданные атаки из засад давно известны Штирлицу…

3 Давить вражеских солдат можно и нужно. Они жалобно вскрикивают, но ни капли крови из них не выжать.

4 Единственный легкий и быстрый способ погибнуть – утонуть в речке.

5 Играем с «Тигром» в салочки – обратите внимание на хелсбар вокруг компаса и догорающие остовы его менее везучих камрадов.

6 Панцерфаустник в горах под Синявино. Естественно, его там быть не могло.

7 Бойня может происходить на дистанциях в считанные метры, в клубах дыма и пыли.

8 Давить можно практически все что угодно. Но и на каменный цех, и на деревенский плетень из веточек танк тратит одинаковое время.

9 Как правило, напарники не доживают и до середины миссии.

10 Пехота поголовно вооружена ручным противотанковым оружием.

Механических поломок нет, горючее не кончается, и вообще, ничто не отвлекает игрока от главной задачи – кататься и стрелять. Конечно, в какой-нибудь другой игре беззаботному времяпрепровождению могли бы помешать управляемые компьютером враги, но только не в Tank Combat. Разработчики все продумали. Засады и внезапные контратаки противника заботливо показаны на карте еще в начале миссии, сами атаки проводятся согласно принципу «разворачиваемся в сторону цели, едем вперед и стреляем, пока не помрем», а могучая полоска здоровья вашего железного коня реагирует на вражеские снаряды с презрением атакованного снежками бульдозера. В один из моментов игры я перестрелял все ползущие по склону немецкие танки, вздохнул с облегчением и вдруг услышал непонятное ритмичное бумканье. Оказалось, незамеченная «Пантера» подъехала сзади и раз за разом в упор палит из пушки в корму моей «Тридцатьчетверки». Пришлось развернуть башню и ответить ей тем же. Получив полдюжины снарядов, «Пантера» наконец загорелась. Излишне говорить, что эта эскапада обошлась где-то в треть полоски здоровья, включая попадания атакующей армады, навалившейся на меня в самом начале боя и теперь догорающей на склоне.
Сюжет построен на последовательности жестко заскриптованных миссий, образующих три кампании – за Великобританию, Германию и СССР. Начать можно любую, но новые открываются только по мере прохождения предыдущих. Советская кампания почему-то называется «Защита Фатерлянда». Ау! Советские войска в 1945 году Фатерлянд успешно громили.
Не все ладно со скриптами, поскольку вражеские танки попадают на дистанцию эффективного огня прежде, чем игрок въезжает в их зону контроля. В итоге противника можно расстрелять издалека, а во вражеской колонне никто не почует неладное, даже если танки будут загораться один за другим. Но вот стоит игроку подобраться чуть поближе, как сразу начинается паника. Впрочем, гораздо неприятнее то, что кривые скрипты не всегда дают закончить миссию, даже если все задания в ней выполнены. Помогает только повторное прохождение. На сайте издателей о патче не сказано ни единого словечка.
В игре только один уровень сложности. Думаю, это правильное решение, никто не ждет от купившего «Танковый прорыв» погружения в непростой игровой мир, а для уставшего менеджера, решившего полчасика после работы погонять «танчики», настройки подходят идеально. Едем, стреляем, нестрашно пугаемся, гарантированно побеждаем. «Tank Combat» – симулятор не танка, а представления о нем. Снимает стресс не хуже, чем заветная бутылка виски или бубнящий телевизор. Так что реакция геймеров будет совсем разной. Кто-то подивится наглости разработчиков, требующих за TAKOE деньги, а кто-то на долгие месяцы встроит игру в свое ежевечернее расписание. СИ

ВЕРДИКТ 5.5

ПЛЮСЫ
Можно расслабиться после трудного дня, почувствовать себя неуязвимым, с успехом разгромить врагов и при этом не забивать голову ненужными знаниями.

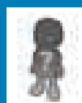
МИНУСЫ
Обратная сторона достоинств – играть слишком просто. Унылый внешний вид, неинтересный сюжет, досадные глюки.

РЕЗЮМЕ
Отношение к игре полностью зависит от ваших ожиданий. Это не «Т-72» про Вторую мировую, это «Косынка» с танками.




ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.turn-based.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Stardock
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»/snowball.ru
- **РАЗРАБОТЧИК:** Stardock
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.2 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.galciv2.com/twilight



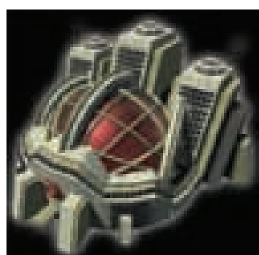
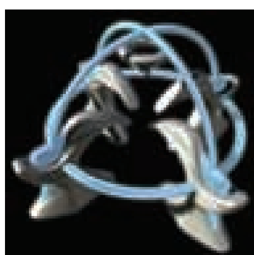
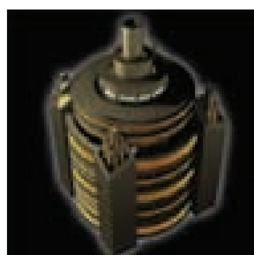
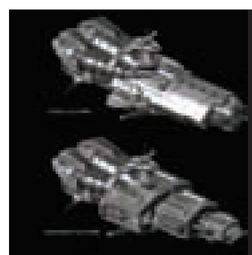
Автор:
Алексей «Chebur» Арбатский
vecsill@yandex.ru

ОТЛИЧНО

1 Панель управления планетарными апгрейдами, в общем, мало изменилась – разве что стала более яркой и четкой. А удобной и информативной она была и раньше.

2 Корабль-разведчик прилетел в первую систему по соседству. Система довольно бедная, но для начала игры будет весьма полезна.

3 Панель научных планов и достижений. Тоже очень удобная, но альтернативы предлагаются непростые – игроку придется поломать голову, прежде чем понять, что ему сейчас нужно больше всего. В той же Sins of a Solar Empire выбор позиционирован лучше.



ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Добротное, полноценное дополнение с уникальными «добавками», действительно открывающими новые возможности в игре.

МИНУСЫ
Как к add-on´у – нет никаких претензий, прекрасное, глубокое, многофункциональное дополнение. Хотя сама игра – не более чем Master of Orion 2, рассказанный на новый лад.

РЕЗЮМЕ
Игра несомненно порадует всех приверженцев старой доброй Galactic Civilizations 2 и любителей космических пошаговок.

GALACTIC CIVILIZATIONS 2. TWILIGHT OF THE ARNOR

ОБРАЗЦОВО-ПОКАЗАТЕЛЬНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ, ХОТЬ НА ВЫСТАВКУ – ЧТОБЫ ДРУГИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПОСМОТРЕЛИ И УСТЫДИЛИСЬ.

Обычно рассказывать об add-on'ах довольно скучно: изменения в худшем случае декоративные, а в лучшем – не принципиальные. Более-менее заметные обновления геймплея – большая редкость. На этом фоне последнее дополнение к Galactic Civilizations 2 выглядит просто великолепно. Сомневаетесь? Тогда давайте... посчитаем. Во-первых, значительно улучшена графика – хоть для нас, холодных стратегов, напрочь лишенных тяги к прекрасному, это и не столь уж важно. Однако главный фокус в том, что одновременно уменьшились требования к компьютеру.
Во-вторых, традиционное «древо технологий» стало иным. Авторы потрудились на славу, и теперь у каждой расы оно свое собственное, уникальное. Причем это не пустые слова – изменения очень серьезны. В проектах, использующих систему развития науки и техники, часто обнаруживается неприятная штука – в начале игры народ, раса или планета, которыми управляет геймер, обладает своими особенностями, бонусами и т.д., но вскоре выясняется: чем дальше государство развивается, тем больше оно становится похожим на соседние миры (планеты, страны – нужное подчеркнуть). Подобный поворот легко объясним, когда дело происходит на Земле, – глобализация, что тут возразишь. Но в космосе хочется, чтобы расы отличались друг от друга до конца игры – такова уж традиция историй о зеленых человечках.
Так вот, Stardock Entertainment во многом удалось решить эту проблему, и теперь у каждого народа своя судьба. И это работает! Авторы не только предложили дюжину индивидуальных технологических древ с более чем сотней открытий, они еще соорудили своего рода конструктор, позволяющий самому собрать расу и таким образом сформировать для нее особый путь развития. Как говорят разработчики: «12 цивилизаций – 12 разных способов победить». Особенно радует, что и графика не подкачала – уникальные корабли каждой расы отличаются не только технически, но и внешне.
Следующее (если вы не забыли, уже третье по счету), очень приятное дополнение для тех, кто не любит ковыряться в плазменных пушках и ионных двигателях кораблей. Теперь, изобретя чуть более мощный лазер, незачем спешно проектировать новый звездолет. Автоматически в списке доступных судов появится новая модификация со следующим порядковым номером.
И, наконец, последняя новость – мы получаем не только обновленную и расширенную версию Galactic CIvilizations 2. Для нас изготовили еще и полноценный конструктор, позволяющий чуть ли не собственные игры делать. Новый инструментарий весьма обширен – тут редакторы карт, сценариев, планетарных усовершенствований и, наконец, уже упоминавшийся конструктор древа технологий – меняйте в игре что угодно. СИ

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

RAYMAN: БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ 2



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Rayman Raving Rabbids 2
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.mini-games
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Paris
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=408

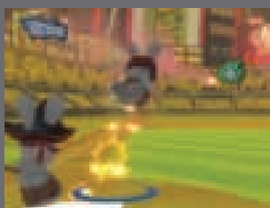


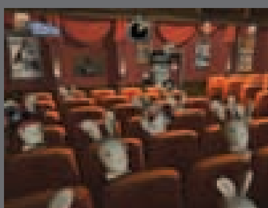
Анонс PC-версии Rayman Raving Rabbids 2 у нас прошел с большой помпой. Еще бы: «Бука» дала слово, что россияне первыми в мире увидят ушастый десант на персональных компьютерах! Обещание компания сдержала, да только радость сменилась недоумением касательно содержимого игры. По сравнению с владельцами Wii, адепты PC лишились многого: бонусных материалов, музыкальных композиций с разделом Jukebox, системы интернет-рейтинга. О сюжете вообще узнаешь из пресс-релиза издателя – видеоролики тоже пошли под нож. С управлением проблем нет. Играть можно как с клавиатуры, так и с геймпада, или при помощи мыши. Но все это не сравнимо с тем удовольствием, что получаешь при использовании пульта и нунчака. На сладкое – один режим, пять персонажей (среди них и Рэймен!) и 16 мини-игр (вместо 50 в Wii-версии). Локализация не без недостатков: аршинные буквы и простецкие шрифты смотрятся ужасно. Текстовые подсказки переведены, а озвучивать было некого. Рэймен молчит, а кролики в своем репертуаре: вопли да нечленораздельные ругательства.

РЕЗЮМЕ

В этот раз армия взбалмошных кроликов прибыла на платформу PC, мягко говоря, слегка потрепанной.

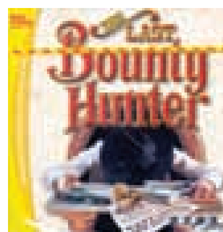
1



THE LAST BOUNTY HUNTER

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Last Bounty Hunter
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.lightgun
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Leisure
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: American Laser Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 233 МГц, 256 RAM, 1 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: games.1c.ru/tlbh



Тема Дикого Запада в США пользуется спросом и по сей день. В далеком 1994 году American Laser Games, покончив с полицейскими тирами (Crime Patrol), рискнула сделать игру в стиле вестерн. Клише жанра – охотник за головами отправляется на поиски бандитов, чьи физиономии ухмыляются с объявлений «WANTED», расклеенных на каждом углу, – обыграно в The Last Bounty Hunter с особым старанием и любовью. Здесь вы найдете все, за что так любят вестерны: погони, перестрелки, романы с красивыми девушками и, конечно, юмор. А главное – четырех опасных преступников, которых предстоит приструнить. Красавчик Гарри, Эль Локо, Злобный Дэн и Кактус Кид напали на военный форт, и теперь за их головы назначена награда. Перестреляв добрую дюжину мелких сошек, с главарями можете тоже не церемониться – пуля в лоб, и деньги в кармане. Однако размер вознаграждения будет выше, если удастся взять бандита живьем. Работа актеров озвучивания достойна высших похвал: особенно удались Дэн и Гарри – настоящие карикатурные злодеи с хорошим чувством юмора.

РЕЗЮМЕ

Более дорогой и масштабный, чем Crime Patrol, виртуальный тир. Вердикт – в кунсткамеру пока рановато.

2




MOUNTAIN BIKE: АДРЕНАЛИН

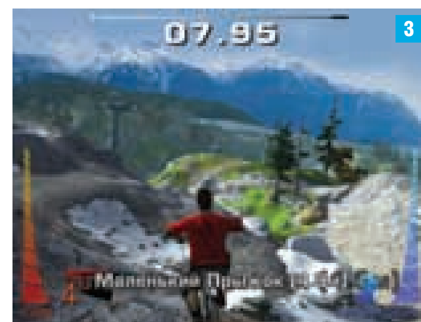
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Mountain Bike Adrenaline
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: sports.alternative.biking
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nobilis
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
РАЗРАБОТЧИК: Fresh 3D
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/catalogue/item/mountain_bike_adrenaline

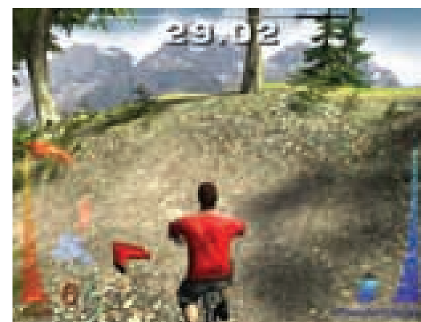


«Mountain Bike: Адреналин» – игра-реклама. Куда ни глянь – сплошь product placement; логотипы Kona, Qbikes, Lapierre, Cannondale, Specialized то и дело мелькают в кадре. Да еще информационная поддержка отечественного глянцевого журнала и конкурс (главный приз – велосипед Land Rover G4 Disc), устроенный с целью привлечь внимание к проекту. Продравшись через лейблы, замечаешь, что на скриншотах игра выглядит гораздо лучше, чем в жизни. Серые текстуры, слабое освещение, а апогей – кривые модели велосипедистов, словно парням все кости переломали. Еще хуже обстоят дела с управлением: байк не всегда слушается хозяина, временами застревает в чем попало (камнях, деревьях, ямах). Мало того, режим паузы появляется с опозданием после неоднократного нажатия на нужную клавишу. Эти и другие недочеты заслонили то хорошее, что есть в «Адреналине» – многообразие режимов и типов местности. Русская версия щеголяет крупным шрифтом в главном меню. Адаптировано все неплохо, правда, надписи во вступительном видеоролике перевести забыли.

РЕЗЮМЕ

У Fresh 3D куда лучше получается реклама горных велосипедов и глянцевых журналов, чем игры.

3




СОРВАНЦЫ: ДИКИЙ ФУТБОЛ

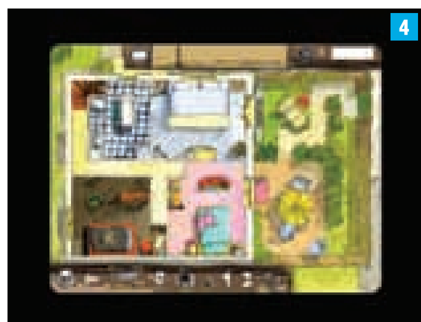
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: DWK – Alles ist gut, solange du wild bist!
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.mini-games
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Tivola
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Dreamotion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 Гц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=2020

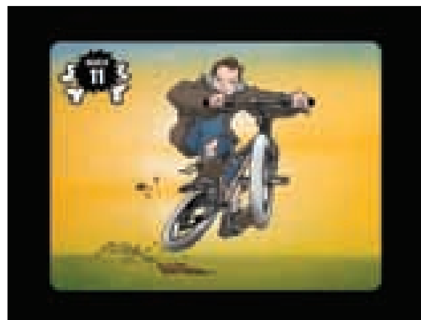


Игра «Сорванцы: Дикий футбол» создана по мотивам немецкого фильма с непомерно длинным названием «Die Wilden Kerle – Alles ist gut, solange du wild bist!». Премьера состоялась в сентябре 2003 года, потом картина вышла в прокат в других европейских государствах, в том числе в России. Кассовых сборов режиссеру Йоахиму Массанеку вполне хватило на съемку еще трех частей. Былого успеха они не добились, во многих странах выйдя сразу на DVD. У «Дикого футбола» также проблемы с финансами. Бюджетность заметна во всем: игра создана не без помощи Macromedia Flash, а для воспроизведения видео (обращение актеров фильма к фанатам) используются возможности медиаплеера Quick Time. Все задания доступны с самого начала: тест для сорванцов, лабиринт, чеканка мяча, создание собственной футбольной команды. Тексты переведены адекватно, имеется поддержка кириллицы. Не лишним будет похвалить молодого актера, озвучившего главного героя. Его вечно задорный голос не дает заснуть в особо тоскливые моменты.

РЕЗЮМЕ

Хорошая добавка к фильму, но уж больно короткая. Час на прохождение – маловато, господа из Dreamotion!





МОЯ ФЕРМА

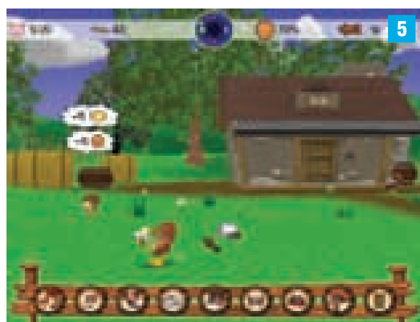
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: My Farm
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Merscom
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
РАЗРАБОТЧИК: Bip Media
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/catalogue/item/moya_ferma

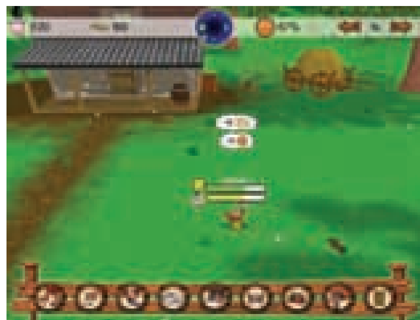


«Моя ферма» предлагает обустроить маленький домик в деревне с прилегающей к нему фермой. Начинать, как водится, приходится с малого. В наследство от скупердяя дядюшки Боба нам достался тощий цыпленок, а в кошельке 100 центов. Питомца нужно кормить, поить и чистить, дабы он был счастлив. Освоив азы, отправляемся на местную ярмарку за новыми животными. Выбор не то чтобы огромен, зато всего в избытке: помимо куриц, в продаже утки, индюки, свиньи, овцы, коровы. Для новичков поднять ферму из руин – задание трудное, не обойтись без наставлений опытного скотовода. В игре роль советчика исполняет старина Джек – сосед, следящий за нашими успехами и провалами. К сожалению, такого импозантного персонажа не наделили голосом, ограничившись переводом реплик. Не стоит забывать и о самой ферме – разбросанный корм своевременно следует убирать. Кроме того, надо почаще захаживать к лавочнику, что продает различные постройки: навесы, загоны, сараи для овец, хлева для свиней. С ними и домик станет еще краше, и питомцы будут рады.

РЕЗЮМЕ

Милый, местами забавный симулятор разведения скота. Не Viva Pinata, конечно, но убийца времени знатный.





LUXOR

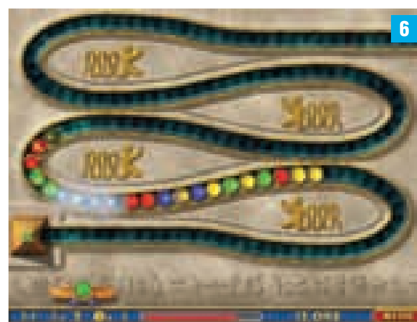
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Luxor
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: MumboJumbo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
РАЗРАБОТЧИК: MumboJumbo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 600 МГц, 128 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/catalogue/item/luxor



Luxor резонно обвиняют в подражании Zuma Deluxe. Игровая механика сходна, а звуковые эффекты и задники также оформлены «под древность», правда, не в ацтекском, а в египетском стиле. Поля сражений чуть ли не идентичны: жук-скарабей неторопливо толкает пестрые шарики по желобам, а пользователю необходимо выстраивать из них одноцветные цепочки. По большому счету, у Luxor есть одно отличие, за счет которого творение MumboJumbo играется немного иначе, чем Zuma. Вместо лягушки, выстреливающей шариками и способной вращаться на 360 градусов, мы управляем маленькой платформой. Игра поделена на этапы и подуровни, каждый этап начинается на новом месте. Стартуем в Александрии, далее перебираемся поближе к пирамидам и оазисам, а финальное сражение проходит в местечке под названием Фила. Узнать обо всех хитростях геймплея Luxor можно в разделе «Инструкции», полностью переведенном на русский. Ну а отсутствие запятой в одном предложении спишем на невнимательность редактора при финальной проверке.

РЕЗЮМЕ

Преемник Zuma Deluxe, продолжатель традиций Puzz Loop, Luxor на сегодня – одна из лучших игр на turbogames.ru.





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Стиль катания на велосипеде, главной особенностью которого являются трюки, выполняемые в воздухе, называется...
1. Дертом
2. Фрирайдом
3. Велотриалом

2. Главным оружием кроликов из дилогии Rayman Raving Rabbids являются...
1. Телефоны
2. Вантузы
3. Зубные щетки

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте на электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес: 119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, «Гейм Лэнд», «Страна Игр» до 16 августа. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 14/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 11(260)

Илья Кулагин (г. Москва)

Правильные ответы:
– (3) 9;
– (3) в 1896 году.

1 «Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа. Полная кроличья версия».

2 Злобный Дэн – персонаж комический. Наверное, поэтому его просят взять живым – в тюрьмах шутники нарасхват.

3 Альпы в «Mountain Bike: Адреналин» – это скопление валунов, кочек и редких елок.

4 Побег из дома осложняют два обстоятельства: необходимо забрать вещи (футбольные перчатки, мяч, футболку), к тому же отец с сестрой слоняются по комнатам.

5 Берем худеньких цыплят, поим их, кормим, а затем... нет, не убиваем, а выгодно продаем на ярмарке.

6 За разрушение более трех шариков одного цвета полагается бонус – ценный алмаз, к примеру.

Дайджест

МАКС И ПИРАТЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Max and the Pirates
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Tivola
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Tivola
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 512 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=1998



Малыш Макс и его дядя Понг, известный изобретатель, решили отдохнуть на Берегу Слоновой Кости в роскошном пансионате с трехразовым питанием. Они прекрасно проводили время, днями напролет греясь на солнышке и наблюдая за кораблями в море. Отдых героев прервал плач капитана Ветроуха: волшебная машина для поиска сокровищ сломалась! Максу предстоит отыскать обломки агрегата и принять непосредственное участие в поисках клада. Пожалуй, главная особенность сериала про Макса – оформление. Складывается впечатление, будто локации нарисовал цветными карандашами пятилетний мальчишка. Грубоватые, схематичные предметы на пиратском судне, нарочито неаккуратный интерфейс, обилие ярких цветов. До чего ж красиво и оригинально! С озвучиванием детских игр «Акелла» всегда справлялась блестяще. Вот и в этот раз приятно слушать персонажей: добряк Макс и инфантильный Ветроух не дадут заскучать. Понг разговаривает голосом Александра Ленькова. В русской версии дядюшка получился куда забавнее, чем в оригинале.

РЕЗЮМЕ

Адвенчура про поиски сокровищ детей ничему не научит, но пару приятных часов подарит.

RUSSIAN RACING

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Russian Racing
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing.arcade
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Alligator Friends
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=russianracing



Осмелюсь предположить, похороны Russian Racing (в прошлом – «Московские уличные гонки») состоялись задолго до ее выхода. Пресс-релиз скуп на подробности, а официальный сайт Alligator Friends уже давно не подает признаков жизни. С другой стороны, а чего следовало ожидать от создателей игры «Месть боксера. Московский криминалитет»? Чего угодно, но не симулятора стритрейсинга. В Russian Racing нет места свежим идеям – все забито заимствованиями из сериалов Midnight Club и Need for Speed. Три клуба устраивают нелегальные гонки на улицах мегаполиса. Сначала управляем развалиной, но затем, набравшись опыта и подзаработав деньжат, обзаводимся дорогим автомобилем. Естественно, не обошлось без тюнинга (и визуального, и технического) и возможности приобретения сразу нескольких машин. Игровые режимы стандартны, миссии довольно однообразны. Искусственный интеллект неплох, соперник способен составить конкуренцию игроку. Впрочем, догнать умчавшегося гонщика не составит труда – не зря же мы запаслись закисью азота.

РЕЗЮМЕ

Подражатель Need for Speed и Midnight Club с высокими системными требованиями. На уровне Lada Racing Club.

СПЕЦОТРЯД «КОБРА 11»: ДОРОЖНЫЙ ПАТРУЛЬ

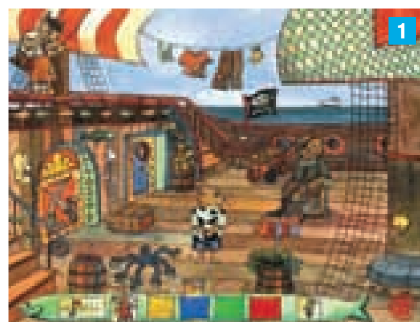
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Alarm for Cobra 11: Crash Time
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing.arcade
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: RTL Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Synetic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: games.1c.ru/cobr11



Игры по мотивам немецкого телесериала «Alarm fur Cobra 11 – Die Autobahnpolizei» пользуются спросом вот уже восемь лет. По сравнению с предыдущими частями, «Дорожный патруль» выглядит более цельной. Исчезли однотипные миссии, намертво приклеенные к неважному сюжету, и появилась полноценная «кампания», состоящая из восьми расследований. Главные герои, полицейские Крис Риттер и Семир Герхан, наконец-то разговаривают и перед началом задания, и во время его выполнения. Их переговоры по рации с начальством и вовсе заслуживают аплодисментов – не обошлось без хорошего юмора. Парни наотрез отказываются вылезать из полицейской машины, так что структура миссий в целом осталась прежней: преступников догоняем и прижимаем к обочине, за подозреваемыми устраиваем слежку, держась от их автомобилей на определенном расстоянии, соревнуемся с лихачами на трассах с трамплинами. Смена российского издателя оказала благотворное влияние на качество локализации. В «1С» не только перевели реплики, но и переозвучили персонажей.

РЕЗЮМЕ

Улучшенная и дополненная версия Alarm for Cobra 11: Nitro двухгодичной давности. Только для фанатов сериала.

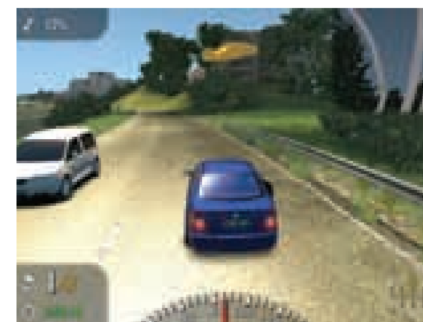












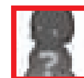
1 Добрые нынче пираты пошли: ни тебе бутылки рома, ни сундука мертвеца... Одного просят – починить волшебную машину. А потом еще подарками заваливают.

2 Дорогу гонщикам освещают городские фонари. Без них процент аварий возрос бы в несколько раз.

3 Автомобиль Криса и Семира – словно танк. На своем пути он сметет легковушки и даже грузовики, а отделается лишь царапинами на капоте.

АРКАДА
КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!




Автор:
Анатолий Сонин
anatoliy.sonin@gameland.ru

VIRTUA FIGHTER 5

Бог любит троицу, а мы любим Virtua Fighter 5. Перед вами уже третий выпуск «Аркады», посвященный лучшему файтингу на планете. И будьте уверены, это не предел. Рассказать нам есть о чем: автомат, в отличие от консольной версии, регулярно обновляется. Давайте пройдемся по всем вариантам кабинета Virtua Fighter 5 и поймем, что упускают бойцы, засевшие дома.



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Автомат Virtua Fighter 5 встречается в пяти версиях: оригинальной, A, B, C и D. Сейчас в Японии тестируется Virtua Fighter 5 R, но это уже не очередная модификация, а большое дополнение. Такое же, каким в свое время стал Evolution. Мы уверены: однажды R попадет и на консоли, перетащив туда весь контент из предыдущих выпусков. А потому пора понять, как изменилась игра с последними обновлениями.

Первые две версии автомата застали только самые шустрые японцы – за считанные месяцы их заменила B-версия, которая перешла и на PS3. Вариант игры для Xbox 360 основан уже на Version C. Точнее, боевая система там используется из C, а вот предметы для персонажей перетекли из B. Уже запутались? Упрощаем: оригинал, A, B и C друг от друга почти не отличаются. Где-то подправлен баланс, где-то добавлены предметы, но суть одна.

С версией D все куда интересней. Механика игры здесь не изменилась, зато графических обновлений море: каждый герой получил по новому костюму, кучу предметов, новые победные позы и – внимание – ОРУЖИЕ. Испугались? Можно расслабиться: мечи и секиры не скоро начнут сечь героев Virtua Fighter. Здесь они служат только декоративным элементом. Например, используются в стойках перед матчем. Кстати, в ход там пойдут и менее опасные предметы: Джеки был замечен с бутылочкой молока, Сара – с метлой, а Джефри, почему-то, с большущей рыбиной. Поди разберись, как все это пришло в голову разработчикам.

Предметы одежды в этой версии тоже попались неожиданные: герои получили пиратские шляпы, повязки на глаз, маски, кандалы и прочие затейливые атрибуты. Только посмотрите на скриншоты: Каге-Мару стал форменным киберниндзя, а Джеки заделался Драку-





Механика игры в Version D не изменилась, зато графических обновлений море: каждый герой получил по новому костюму, кучу предметов, новые победные позы и даже собственное оружие.





СКОРЕЕ В НОМЕР!

В Японии вышел файтинг Fate Unlimited Codes, созданный по мотивам аниме Fate/Stay Night. К объемной графике здесь привязан 2D-геймплей: третье измерение используется только в сюжетных сценках. Хотя выглядит игра не слишком интересно, в Японии она, наверняка, сорвет куш – это аниме там особенно популярно.



ХОЧУ!

Из домашних версий лучшей оказывается игра для Xbox 360 – там используются механики C-версии, а предметы и одежду можно скачивать через Live. Правда, до ассортимента Version D дело пока не дошло. Не приспособленный для драк контроллер Xbox 360 заменяется аркадным – заказать такой может каждый. Попробовать аркадную версию Virtua Fighter 5 в России пока негде, но скоро ситуация может измениться.





лой. Наконец, последние новшества D-версии – два новых режима. Первый, Official Open Battle, дает без лишних проблем устроить турнир в своей аркаде. Организаторы только задают день начала, а игроки могут свободно приходить и сражаться – очки высчитываются автоматически. Записываться на матчи и приходить строго ко времени не приходится. Второй режим, Knockout Trial 2, нацелен на одиночную игру и не слишком отличается от обычного аркадного прохождения.

Обновлений в D немало, но по сравнению с Virtua Fighter 5 R все они кажутся сущими безделушками. Новая версия станет качественно иной. Здесь не просто полируют геймплей и дают новые предметы, здесь меняют многие устоявшиеся механики.

Главное известие: в Virtua Fighter 5 R появится аж два новых героя. Первый – француз-каратист Жан Куджо. Его главное оружие – «заряжающиеся» удары. Чем дольше игрок жмет кнопку, тем мощнее получаются атаки. Второй участник, Така-Араши – сумоист, который ушел из команды после третьей части. Така сильный, но медлительный персонаж с массой бросков и серией мощных комбо. Баланс снова серьезно переработан, но говорить о конкретных изменениях пока рано – игра даже в Японии еще не появилась. Едва ли не самая интересная обновка R – оригинальные арены. Фанатам сериала больше не придется облизываться на уровни Tekken или Dead or Alive: теперь и в Virtua Fighter бои будут проходить на замысловатых аренах разной формы. Появятся и прямоугольные, и овальные локации, а перегородки на них не будут, как раньше, симметрично стоять по периметру. Один из новых уровней – узкий мост, на котором персонажи стартуют спиной к перилам. Можно с первых же ударов впечатать врага в стену и получить преимущество, а можно, наоборот, занять выгодную позицию спиной к проходу. Читатель, не знакомый с Virtua Fighter, подумает, что это мелочи. Но мы-то с вами знаем, что таким ходом AM2 бросает вызов всей боевой системе. Кроме того, в R вернутся разрушаемые стены, которые так внезапно пропали из пятой части игры, и появятся особо низкие перегородки, через которые можно запросто перебросить врага.

В Virtua Fighter 5 R впервые попадет неожиданный режим «тренировка с учеником». В нем можно обучать компьютерного напарника ударам, набивать ему опыт и прокачивать уровни. Как конкретно, пока не ясно.

Одним словом, нововведений очень много. В свое время дополнение Evolution получило прямой порт на домашние консоли, так что и Virtua Fighter 5 R имеет все шансы появиться на Xbox 360 и PS3. СИ

1 Вот такими флаерами рекламируются крупные соревнования по Virtua Fighter 5.

2 Сможете отличить Пай от Аой?

3 Грей Фокс!? Не может быть!

4 Мечи, трубы, рыбины и бутылки с молоком. Кто сказал «не вписывается в стилистику»?

5 На француза не похож. На вид – обычный японский рокер.

6 Сначала кибернинздя, а теперь еще и пираты. Нет, в этой игре есть решительно все. Осталось добавить зомби и динозавров, и будет абсолютный хит.

Фанатам сериала больше не придется облизываться на уровни Tekken или Dead or Alive: теперь и в Virtua Fighter бои будут проходить на замысловатых аренах разной формы.





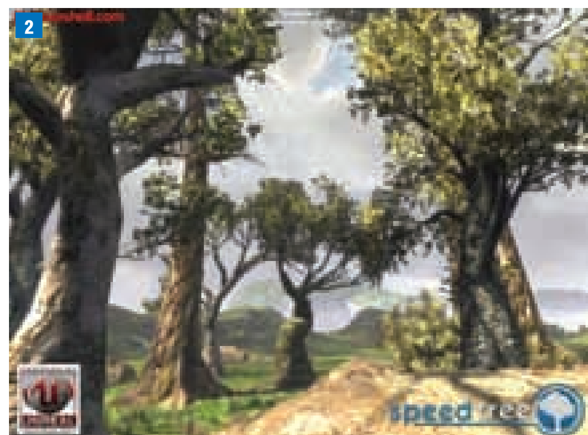


Address СИ://НОВОСТИ.MMORPG

НОВОСТИ MMORPG


1


3


2


4



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Lineage II: серверов стало вдвое меньше

Американцы полюбили тесноту.

Миграция персонажей с сервера на сервер приводит порой совсем не к тому результату, что ожидает администрация. В чем и убедилась NCsoft, разрешившая в феврале этого года переходы между серверами Lineage II (**http://www.lineage2.com**).

Беда приключилась с североамериканскими серверами: за прошедшие месяцы малонаселенные миры обезлюдели почти полностью, а на густонаселенных (Bartz, Devianne, Teon, Franz и Luna) народу прибавилось. Все правильно: «Рыба ищет, где глубже, а игрок – где веселее».

Проблему NCsoft решила традиционным образом – малонаселенные серверы будут слиты попарно. Процесс начнется 8 июля, объединение миров произойдет в соответствии с географическим признаком (расположением серверных кластеров). Те из россиян, кто играет на американских серверах Западного побережья, должны быть готовы к слиянию Sieghardt и Erica, а также Kain и Lionna. На Восточном побережье объединятся Gustin и Hindemith. Имена новых миров пока неизвестны, зато обещано, что слияние не приведет к возникновению лагов, поскольку «суммарное население объединенных серверов намного меньше их пиковой нагрузочной способности».

Впрочем, вопроса с дублированием имен персонажей при объединении серверов не избежать – остроту снизит… принудительное удаление всех персонажей ниже 10 уровня, чьи хозяева не заходили в Lineage II более года. Также на «объединенном» аккаунте останется не более 7 персонажей – выживут герои с наибольшим накопленным опытом. Кланы же начнут жизнь с нового листа – войны принудительно завершатся, альянсы будут распущены, а все захваченные крепости снова станут ничейными…

2 Mabinogi: а вот и мелкая живность!

Лучшие друзья, оказывается, продаются…

Nexon America отчиталась в успешном релизе очередного обновления для бесплатной Mabinogi: Fantasy Life (**http://mabinogi.nexon.net**), которая формально находится в стадии открытого бета-теста. Геймеры получили пять новых «петов»: собаку, два вида кошек, лису и волка. Все питомцы атакуют быстрее людей, прокачиваются и отличаются способностями. Скажем, волк проводит «физическую атаку», а кошка наносит повреждения магией. В следующем обновлении, 25 июня, число питомцев вырастет еще на пять штук и, похоже, процесс будет продолжаться и дальше – животные приносят издателю неплохие деньги.

Для обзаведения, например, волком в Nexon Cash Shop необходимо приобрести Pet card, а затем дать имя питомцу. Теперь у вас есть не только помощник на поле боя, но и дополнительные слоты в инвентаре.

Особенностей у Mabinogi: Fantasy Life не так много – древнекельтский сеттинг, нарисованные от руки текстуры на аниме-подобных персонажах, постоянное добавление контента, NPC и функций. Игрокам дана возможность создавать дизайн костюма, сочинять и проигрывать собственные музыкальные композиции.

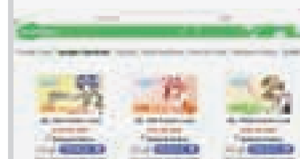
Отдельного упоминания заслуживает система развития. При создании персонажа задается его возраст (10-17 лет). Герой каждую субботу стареет на год, что (до 25 лет) приносит дополнительные бонусы – «возрастные» Ability points.

3 Unreal Engine 3: теперь и в Корее

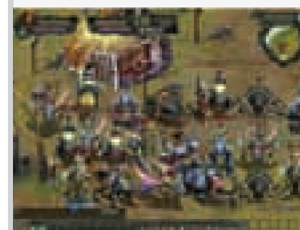
«Симбиоз футуристической фэнтези и космической оперы».

Южнокорейская T-Entertainment присоединилась к немалому числу компаний, лицензировавших графический движок Unreal Engine 3 для своих проектов на PC, Xbox 360 и PlayStation. На базе этого движка компания, известная нишевыми 3D MMORPG Laghaim и Last Chaos, начнет разработку кроссжанрового проекта под кодовым названием L2 (аббревиатура нового проекта намекает о преемственности, а не о LA2).

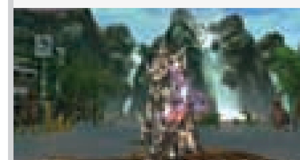
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



IGG сообщила, что с 3 июня в бесплатной и находящейся в стадии тестирования Wonderland Online (http://wl.igg.com) заработал магазин игровых товаров (In-game Item Mall). Для их приобретения деньги придется вначале обменять на Point Cards и лишь потом превратить PC в оружие с критическим ударом, артефакты удвоения набора XP и другие полезные вещи. Обратите внимание – для персонажей ниже 51 уровня действует лимит на приобретение PC. Если вы в него «уперлись», используйте еще один шанс обзавестись мегаамуницией – прямо в магазине сыграть в мини-игры.



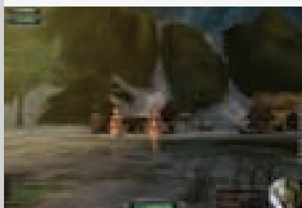
Сражающаяся с багами Ingle Games выпустила обновленную версию open-beta клиента (2.3 Гбайт) для бесплатной Magic World Online (**http://mwo.enjoymmo.com**). В релиз интегрированы последние четыре игровые «системы» (женитьба, внутренняя GPS, остров героев и квесты-инстансы) и теперь геймеры смогут оценить практически все опции, обещанные разработчиками. Открытый тест начался 20 июня и, ура, разработчики пообещали откатов больше не делать.



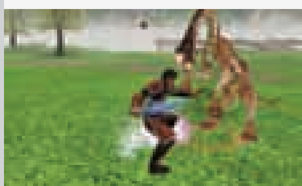
OGL Planet решила покончить с хакерами и нарушителями, оккупировавшими бесплатную Cabal (http://www.cabalonline.com). Точное число закрытых аккаунтов не сообщается, но речь, определенно, идет о тысячах. Снисхождения попавшим под санкции ожидать не стоит – пресс-релиз сообщает, что «в каждом случае имеются неопровержимые доказательства вины».



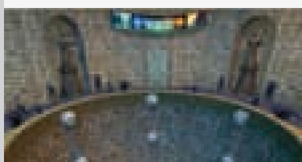
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Gravity объявила о релизе бесплатной хоррор MMORPG Requiem: Bloodymare (http://www.playrequiem.com). Часть игроков, рискнувших в период с 5 по 12 июня перейти-таки на абонплату (basic – $7,99/месяц, premium – $14.99/месяц), получили серьезный гандикап. Во-первых, они попали в игру на три дня раньше, во-вторых, смогут развиться быстрее. Среди бонусов абонплаты – ускоренный набор опыта на этапе начального развития персонажа, усиленное выпадение лута, продвинутая версия игрового чата и постоянные скидки в онлайновом магазине.



Game'n'game ознаменовали первую годовщину Sho Online (http://www.shoonline.net) тремя эвентами и одним игровым обновлением. Первые не заслуживают особого внимания (стандартные бонусы к прокачке и денежные поощрения), а вот update несет много интересного. Появились 10 дополнительных локаций, три пещеры и три новых NPC-босса (все – с непроизносимыми именами). Игровой магазин пополнился 86 новинками, а максимальный уровень персонажей повышен до 80.



В блоге W.E.L.L. online (http://blog.wellonline.com/?p=937) опубликована очередная порция новых скриншотов – виды городов, «украшенные» персонажами разных рас. На некоторых поклонники MMORPG разглядели собак и кошек, что, по мнению фанатов, подтверждает присутствие ручных питомцев в игре. Самые внимательные определили наличие вторичных половых признаков у женских особей расы ящеров…



«В команде, работающей над L2, у нас трудятся проверенные профессионалы, – подчеркивает Джон Хонг (John Hong), отвечающий в T-Entertainment за программирование и технологии. – Их опыт и замечательные возможности Unreal Engine 3 позволят создать игру, которая воспламенит сердца геймеров по всему миру».
Если говорить менее лирично, то L2 должна сочетать элементы серьезной RPG и RTS, и в итоге будет представлять собой «симбиоз футуристической фэнтези и космической оперы».
L2 пока разрабатывается только для PC, ее выход запланирован на 2010 год.

4 RF Online: аттракцион невиданной щедрости

Море, солнце и песок ждут манчкинов.

Innova порадовала поклонников RF Online (**http://www.rfonline.ru**) всеобщей «Мобилизацией». Стать участником необычной акции может любой игрок-munchkin, имеющий на своем аккаунте как минимум одного персонажа сорок седьмого уровня. Раса и сервер значения не имеют, важен именно уровень. Более того, если у вас есть несколько персонажей 47 уровня, они все могут участвовать в «Мобилизации», повышая шансы хозяина на победу. 600 самых усердных и ловких геймеров получат замечательные призы:
– 100 поездок на Черноморское побережье,
– 200 подарочных сертификатов,
– 300 подарочных наборов 4GAME.
Зарегистрироваться для участия в акции, а также ознакомиться с подробными правилами можно в Центре Управления Подпиской (в разделе «Акции»), или на специальной странице по адресу **http://rfonline.ru/novice/1838.html**. Внимание, получить в качестве приза поездку на Черное море смогут только совершеннолетние игроки, остальным придется выбрать любой другой приз.

5 Rappelz: Dragonic Age

Европейцы проведут лето на островах и в подземельях.

GPotato сообщила подробности об очередном обновлении английской версии бесплатной Rappelz (**http://rappelz.gpotato.com**). Выходящее в начале лета Epic V: Dragonic Age принесет геймерам изменение облика «старых» локаций и заселение их новыми монстрами (в их числе Blood Faeries, Twisted Succubus, White Wolf и т.д.), высокоуровневое обмундирование (включая Rank 6), улучшение игрового баланса и изменение умений у ручных животных.
Но главным открытием и вызовом high-level'ам станет Veiled Island. Помимо того, что остров сам по себе заселен сильными монстрами, на нем расположено пятое по счету подземелье, набитое драконами и агрессивными магическими NPC – Dragon's Lair. Входить в него персонажам ниже 120 уровня смысла нет…

6 Age of Conan: куйте геньги, не отходя от кассы

Поклонники игры получат музыку двойного назначения.

После бурного старта Age of Conan Funcom решила подкрепить финансовый успех выпуском двойного диска с саундтреком из мира Hyboria. Само издание осуществит Grappa Music, в подборе композиций участвует автор музыки – Кнут Авенстроп Хауген.
Два диска будут совершенно непохожими. Первый содержит оркестровую фоновую музыку, отражающую все оттенки эмоций – от веселья и покоя, до полного «отруба» и декаданса. Помимо упомянутого Хаугена в создании этих композиций участвовали Хелен Боксле (Helene Boksle), большой сборный хор, основу которого составил Хор Норвежской Государственной Оперы.
Второй диск анонсирован как «бонусный». Он содержит еще 8 оркестровых треков из игры и не менее трех песен панк-рокеров Turbonegro (http://www.turbonegro.com). Норвежцы «подружились» с Age of Conan после выступления на мероприятии в честь запуска этой MMORPG. Их лидер, Hank Von Helvete, уверяет, что прочитал все комиксы «про Конана» и вдохновленная им группа немедленно записала новую песню, посвященную любимому варвару – «Destroy All Monsters» (сами артисты называют такой стиль исполнения deathpunk). До этого музыка Turbonegro присутствовала лишь в сериалах MTV и игре Rock Band II.
Первый диск уже доступен через iTunes, а более спорный CD2 появится в продаже в июле. СИ

Лучшие MMORPG месяца

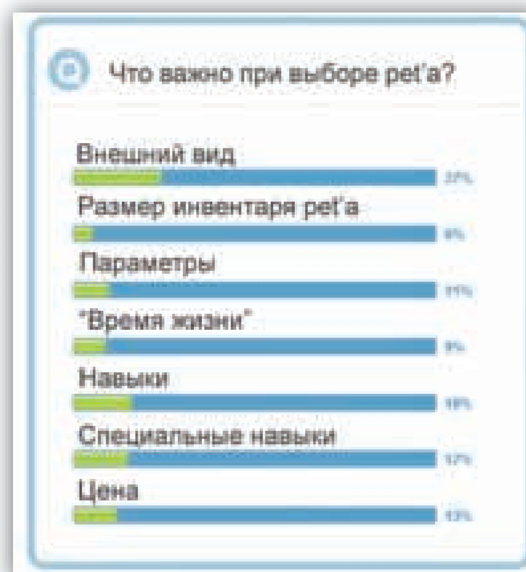
Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	8.6
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.2
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.0
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.0
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	8.0
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.0
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.0

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.4
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion	7.3
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.3
Earthrise	http://www.play-earthrise.com	7.2
Jumpgate Evolution	http://www.jumpgate-evolution.com	7.2
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.2
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.1

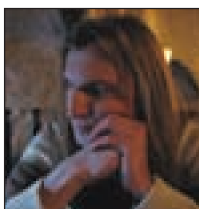


Ручные животные – важная составная часть современных MMORPG. Разработчики из кожи вон лезут, чтобы предложить какое-нибудь оригинальное существо: краба, змею или летающего монстра. Но если убрать внешнюю оболочку, останется лишь бот-NPC с неким набором характеристик.
Что же важнее для геймера – внешний вид, навыки, другие параметры или цена?
Вы угадали – навыки (в сумме 35%)! Затем – внешний вид (27%). Все остальное – более-менее равнозначно.

Источник: mabinogi.nexon.net, опрошено 1125 человек







Евгений Никоноров

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

MMORPG КАК РОЛЕВАЯ ИГРА

НИ ДЛЯ КОГО НЕ СЕКРЕТ, КАК РАСШИФРОВЫВАЕТСЯ АББРЕВИАТУРА MMORPG. MASSIVELY, MULTIPLAYER, ONLINE – ЭТИ СЛОВА ГОВОРЯТ САМИ ЗА СЕБЯ. А ВОТ С «ROLE-PLAYING GAME» ВСЕ ОБСТОИТ ГОРАЗДО СЛОЖНЕЕ. ВЕДЬ ТО, ВО ЧТО МЫ ИГРАЕМ НА ПРОСТОРАХ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ, СОВСЕМ НЕ ПОХОЖЕ НА РОЛЕВЫЕ ИГРЫ.

Ролевые игры существуют с незапамятных времен. Классическая детская «игра в доктора» или «дочки-матери» – типичные примеры live action role-playing game. Театр – тоже чем-то сродни ролевой игре, только в спектакле у актеров гораздо меньше простора для импровизации, исполнителям заранее известен сюжет и даже все ключевые реплики. Однако сам термин «ролевая игра» достаточно молод. Впервые о ролевых играх начинают говорить в двадцатых годах прошлого столетия, в связи с изобретением нового метода в психотерапии. Участники сеанса психодрамы под руководством терапевта распределяли роли и разыгрывали некую «волнующую» историю, эпизод с открытым финалом – то есть, занимались тем же, чем занимаются во время сессий современные ролевики. Позже ролевые игры стали применяться для обучения. Сейчас этот метод в образовании считается достаточно модным и прогрессивным, а современные преподаватели довольно высоко оценивают его эффективность. Более привычную нам форму ролевые игры приобретают в 1974 с появлением первой настольной RPG – знаменитых Dungeons and Dragons. Год спустя, по мотивам D&D выходит первая компьютерная RPG, а в 1977 году проводится полевая ролевая игра живого действия. Дальше живые и компьютерные ролевые игры развивались параллельно, практически не влияя друг на друга. Единственной точкой их пересечения стали MUD – текстовые многопользовательские компьютерные игры. Они выглядели как чаты с богатыми игровыми возможностями и мало напоминали обычные CRPG. В MUD-ах, наряду с неким игромеханическим движком большое значение имели текстовые описания декораций и действий. По сути, MUD представляли собою живую ролевушку через компьютер. В играх подобного рода впервые появляется «социальный» элемент геймплея, занимающий столь важное место в современных MMORPG. Участники не просто исследуют подземелья и убивают монстров или друг друга, но создают некое общество, в рамках которого и живут. MUD никогда не были особенно популярными, однако, всегда имели свою аудиторию. Практически в неизменном виде игры этого жанра, как ни странно, дожили и до наших дней.

Однако вернемся к более привычным, «традиционным» компьютерным играм. Постепенно, одиночные CRPG обзаводились все более и более приличной графикой, если раньше разработчики наряду с картинкой использовали текстовые описания окружающей обстановки, то со временем потребность в красочных и живых описаниях сошла на нет. Интерфейс становился все более удобным и понятным. По сравнению с ним привычный в MUD ввод команд с клавиатуры казался громоздким и неудобным. Роль игрока в CRPG все чаще сводилась к пассивному «просматриванию» сюжета и бодрой рубке многочисленных монстров. В живых ролевых играх – будь то дочки-матери, психодрама или «Хоббитские Игрища» – основной задачей игрока всегда оставался грамотный отыгрыш своей роли. Таким образом, возникли два противоположных подхода к пониманию феномена RPG.

Правда, до 1997 года это никого не волновало: каждый играл так, как хотел. В те времена у геймеров просто не было возможности «прийти в чужой монастырь со своим уставом». Но потом появилась Ultima Online. Тут-то и выяснилось, что любители живых RPG никогда не брезговали и компьютерными ролевыми играми. Причем новый продукт от Origin, являясь по сути синтезом MUD-ов и классических CRPG, был далек как от тех, так и от других. С одной стороны, геймеры получили целый мир, населенный «настоящими» людьми, а также свободу действовать и строить в нем свое общество. С другой, этот мир был снабжен хорошей по тем временам графикой и богатой игровой механикой. Неудивительно, что на освоение просторов новой «Ультимы», помимо любителей CRPG, подрядилось немало поклонников MUD-ов и живых ролевых игр. Первые предпочитали привычный hack'n'slash, вторые же зачастую пытались повторить в виртуальных мирах то, что они привыкли делать в настолках и в поле – отыгрывать роль. Очень скоро стало ясно, что эти два вида геймеров плохо уживаются друг с другом. Но кто же из них прав? Если говорить откровенно, онлайновые игры – не лучшее место для того, чтобы «отыгрывать роль». MMORPG – это прежде всего компьютерное развлечение, и только потом ролевое. Виртуальные миры абсурдны, как стихи Бретона или картины Сальвадора Дали, и вместе с тем они подчиняются своим абсурдным правилам. Из живущего в пещере близ деревушки дракона выпадают части, необходимые для получения крутых перчаток. Мы собираем рейд и идем убивать змеюку не потому, что мерзкий ящер терроризирует окрестные селенья, и местные крестьяне жалуются на это королю, а потому, что нам нужны эти несчастные перчатки. И если кто-то в рейде на полном серьезе будет делать вид, что рептилию надо убить во имя блага пейзан, то выглядеть это будет очень уж глупо и жалко. Особенно в свете того, что ровно неделю спустя дракон появится вновь. Хорошая ролевая игра – это как импровизированный спектакль, однако, попытка «резаться в ролевую игру» на просторах MMORPG – это самообман. Для некоторых игр существуют, конечно, специальные roleplay-сервера, на которых сотни людей пытаются изображать «настоящих» эльфов и гномов, а бдительные GM отлавливают и безжалостно наказывают всех прочих. Все действо на таких серверах напоминает события, описываемые в знаменитой сказке Андерсена про голого короля. Что ж, публика хочет верить, что монарх одет по последней моде, так пусть верит. Однако того факта, что король на самом деле – голый, это не меняет.

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3060 руб.
На 12 месяцев – 5292 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с ноября.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4180 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 2008 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (____) ____________ (код)
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «____________»
	с ____________ 2008 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «____________»
	с ____________ 2008 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

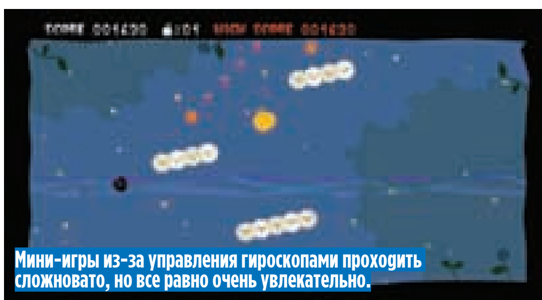
LocoRoco Cocoreccho! ★★★★☆

PSN КЛАССИКА

Жанр: action.platform.2Dm | Издатель: Sony Computer Entertainment | Разработчик: SCE Studios Japan | Размер: 256 Мбайт | Зона: | Цена: 100 руб. Алексей Косожихин

После выхода LocoRoco (весьма необычного платформера) на PSP, внимание новоявленных фанатов обратилось к PS3 – гироскопы Sixaxis'а, казалось, будто специально созданы для этой игры. Сейчас-то уже ясно, что разработчики поступили мудро, сделав Cocoreccho абсолютно другой (стоит вспомнить другие игры, которых гироскопы до добра не довели).
Итак, разноцветные капитошки вернулись! Но теперь все по-другому (почему – узнаете после прохождения), мир вокруг выглядит как-то иначе, а особенно сильно изменилось управление. Всей планетой нам больше порулить не дают – вместо этого мы проходим игру от лица маленькой бабочки Кокореччо. Цель игры в том, чтобы разбудить как можно больше локороко, коснувшись их другими, уже проснувшимися. Начиная всего с одним, к концу игры мы соберем целых две сотни подопечных. К счастью, веселым существам уже почти ничего не грозит и по уровню они смело могут перемещаться сами, позволив нам отвлекаться на исследование всех закоулков уровня в поисках секретов. Когда возникает нужда достать очередной спящий шарик с какого-нибудь ухаба, приходит время слаженной работы нашей бабочки и бригады локорок. От быстрых нажатий на кнопку геймпада кокореччо принимается рассыпать особую пыльцу, которая заставляет локорок работать усерднее – они тянутся к ней, прыгают дальше и даже могут выстроить живую пирамиду. К счастью, этим взаимодействие с окружением не заканчивается. Некоторые объекты на уровне можно приводить в движение при помощи тех же гироскопов – катапульты, гейзеры, пушки и многое другое. Кое-где может быть спрятан вход в одну из трех мини-игр, за прохождение которых можно получить дополнительных локорок. Зачем же нам их столько? Дело в том, что хотя уровень в игре всего один, после каждого прохождения игры нам будут открываться все новые его уголки. Для доступа к ним нужно будет собрать в одном месте определенное количество локорок – чем дальше, тем больше. К сожалению, один уровень, даже такой «многоступенчатый», – это все равно очень мало. И мы очень рады, что, даже пройдя его полностью, можно еще долго открывать оставшиеся секреты. Ну и, конечно, хочется просто почаще сюда возвращаться!


Самое забавное начинается, когда на экране собирается несколько десятков локорок.


Мини-игры из-за управления гироскопами проходить сложновато, но все равно очень увлекательно.

Frogger 2 ★★★☆☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: action.platform.2D | Издатель: Konami | Разработчик: Voltex | Размер: 45 Мбайт | Зона: ALL | Цена: 800 MP Евгений Закиров

Маленький лягушонок хочет перебраться от одного края экрана к другому. В наш век высоких технологий, боевых роботов и танцующих под песенки из iPod боссов MGS4, казалось бы, что может быть проще – всего-то пропрыгать небольшое расстояние, дабы земноводный герой, которому, кстати, недавно исполнилось аж двадцать семь, добрался до конца уровня. К несчастью, все совсем не так просто, как кажется: на пути доблестного лягуха оказываются такие препятствия, какие изучающим естественную среду обитания жаб и лягушек людям и вообразить-то трудно: лава, роботы, пруды (за эти 27 лет лягух так и не научился плавать, из-за чего по-прежнему вынужден форсировать ручьи и лужи, перепрыгивая с кувшинки на кувшинку) и даже… облака. Надо заметить, что это уже второй Frogger в копилке XBLA. То есть разработчики, конечно, учли какие-то недостатки первой версии (она, кстати, вышла комом), да не поспешили внести исправления в сиквел. В своем нынешнем виде Frogger 2 напоминает неуклюжий пережиток – мало того что некрасивый, так еще и страшно неудобный в управлении и кошмарно непривлекательный во всех остальных своих качествах. Если вы люто ненавидите моменты, где предлагается прыгать по платформам, да не просто так, а как можно шустрее, то лягушонок точно не станет вашим кумиром: именно из таких моментов тут состоит вся игра. Целиком и полностью. И за 27 лет спасительные кувшинки, с чьей помощью перепрыгивались речки, больше не стали: одно неверное движение, случайно задетый аналоговый рычажок – и квакушка камнем идет ко дну.
Разумеется, без приятных дополнений не обошлось, и во Frogger 2 роль того бонуса, что продлевает желание проходить игру дальше, возложена на какой-никакой, а сюжет. С инопланетянами. Отвечает ли он на вопрос «почему лягушка хочет перебраться от одного края экрана к другому»? Нет. «Просто ей так хочется». Двадцать лет назад такой ответ игроки сочли бы удовлетворительным, но сегодня он вызовет в лучшем случае смешок. Konami пора посмотреть, что делает для XBLA Capcom, и постараться сделать лучше. На одних кувшинках да лягушках далеко не ускачешь!





PlayStation Store

Демоверсии:
- Fatal Inertia EX, 542 Мбайт
- NCAA Football 09, 1.50 Гбайт
- Hail to the Chimp, 374 Мбайт
- ALL Hot Shots Golf: Out of Bounds, 505 Мбайт
- Top Spin 3, 441 Мбайт
- Dark Sector, 494 Мбайт

Дополнения:
- ALL Everybody's Golf World Tour: Out Of Bounds Oceania Course, 100 Кбайт, 140 руб.
- ALL Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots: Database, 77 Мбайт, бесплатно
- The Incredible Hulk: Downloadable Content, 381 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero III: Legends of Rock: Coldplay Track Pack («Violet Hill», «Talk», «God Put A Smile Upon Your Face»), 45 Мбайт, €3.99
- Guitar Hero III: Legends of Rock: «I am Murloc» World of Warcraft Single, 13 Мбайт, бесплатно
- Rock Band: Downloadable Tracks (Crooked X «Rock 'n' Roll Dream», Avenged Sevenfold «Afterlife», Avenged Sevenfold «Critical Acclaim», The Offspring «Hammerhead»), 25 – 53 Мбайт, $1.99/шт.
- Rock Band: The Pixes «Doolittle» Album («Crackity Jones», «Dead», «Debaser», «Gouge Away», «Here Comes Your Man», «Hey», «I Bleed», «La La Love You», «Monkey Gone to Heaven», «Mr. Grieves», «No. 13 Baby», «Silver», «Tame», «There Goes My Gun»), 278 Мбайт, $18.99 или $1.99/шт.
- Rock Band: Weezer Pack 1 («Dreamin'», «The Greatest Man That Ever Lived», «Troublemaker»), 99 Мбайт, $5.49 или $1.99/шт.
- ALL PAIN: Nigel Character, 6 Мбайт, 35 руб.
- High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition: Add-on Pack, 101 Кбайт, бесплатно

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:
- ALL Top Spin 3, 394 Мбайт
- ALL Don King Presents: Prizefighter, 620 Мбайт
- NCAA Football 09, 1.44 Гбайт

Дополнения:
- ALL Guitar Hero III: Legends of Rock: «I am Murloc» World of Warcraft Single, бесплатно
- ALL Guitar Hero III: Legends of Rock: Coldplay Track Pack («Violet Hill», «Talk», «God Put A Smile Upon Your Face»), 500 MP
- Mobile Ops: The One Year War: DECALS OF NUMBERS (WHITE), 200 MP
- Mobile Ops: The One Year War: DECALS OF NUMBERS (BLACK), 200 MP
- Rock Band: Downloadable Tracks (Crooked X «Rock 'n' Roll Dream», Avenged Sevenfold «Afterlife», Avenged Sevenfold «Critical Acclaim», The Offspring «Hammerhead»), 160 MP/шт.
- Rock Band: The Pixes «Doolittle» Album («Crackity Jones», «Dead», «Debaser», «Gouge Away», «Here Comes Your Man», «Hey», «I Bleed», «La La Love You», «Monkey Gone to Heaven», «Mr. Grieves», «No. 13 Baby», «Silver», «Tame», «There Goes My Gun»), 1520 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Weezer Pack 1 («Dreamin'», «The Greatest Man That Ever Lived», «Troublemaker»), 440 MP или 160 MP/шт.
- ALL Marathon: Durandal: Jjaro Net Map Pack, 250 MP

Новости

Алексей «3erglinG» Косожихин 3ergling@gmail.com

Долгожданная прошивка 2.40 для PS3, добавляющая систему «трофеев» и доступ к XMB прямо из игры, наконец-то официально анонсирована. Каких-то конкретных сроков пока нет, но ходят слухи, что она будет выпущена вскоре после июльской E3. Пока что Sony выпустила прошивку 2.36, исправляющую мелкие проблемы с некоторыми играми.

Свежий апдейт Wii Menu за номером 3.3 на короткое время лишил геймеров возможности использовать хак через дыру в The Legend of Zelda: Twilight Princess. Но лавочка прикрылась ненадолго – уже через пять дней программисты из группы HackMii смогли обойти «вредоносное» действие заплатки.

Konami выпустила на PSN необычайно щедрый подарок для всех любителей вселенной MGS – интерактивную базу данных по ней. Она абсолютно бесплатна, весит всего ничего, но буквально переполнена полезной информацией. Кроме детальнейшей энциклопедии по людям, технологиям, технике, оружию и прочему, MGS4 Database содержит подробную хронологию событий и таблицы взаимоотношений персонажей во время этих событий. Для того чтобы не заспойлерить сюжет последней части, лишняя информация будет скрыта. Чтобы ее получить, придется пройти игру.

Возможно, не только Sony использует политику «заимствования» идей у других консолей – в Сети циркулируют слухи, что Microsoft планирует ввести систему 3D-аватаров (привет, Mii) для Xbox Live. В дополнение к этому, на анонимной имиджборде 4chan появились скриншоты из якобы разрабатываемой My Gamerpad, которая выглядит как трехмерное онлайновое пространство для общения (привет, Home!).

Sony анонсировала запуск этим летом платного сервиса на Playstation 3 по скачиванию видео (фильмы, ТВ-шоу). Ведутся переговоры с крупнейшими студиями, но пока согласие ни от кого толком не получено, так что к запуску сервиса на нем, скорее всего, будет контент только от Sony Pictures. Увы, больше пока ничего не известно – надеемся, на E3 ситуацию прояснят.

Activision и MTV Games ведут переговоры с держателями прав на музыку группы Beatles, которую надеются выпустить для одной из их музыкально-игровых линеек: Guitar Hero или Rock Band (или, что маловероятно, для обеих). Пока ни о каких результатах известий нет, но сам факт переговоров уже настраивает на положительный лад, ведь владельцы обычно крайне неохотно отдают права на использование музыки в сторонних проектах.

Sony, похоже, окончательно приняла план «штурма успешных идей всех прочих компаний». Недавно был анонсирован сервис «Life with PlayStation», который будет транслировать новости и прогноз погоды (напоминает News- и Forecast-каналы Wii?) из любой точки мира. Выбрать эту точку можно на огромном земном шаре, вроде того, который есть в одном из режимов визуализации музыки на PS3.

Microsoft позволила владельцам Xbox 360 переносить лицензии на купленный в Xbox Live контент с одной консоли на другую. Для этого нужно лишь зайти на их сайт и выполнить пошаговые инструкции. Теперь, если ваша консоль скоропостижно скончалась от RRoD и вы купили новую, вам не придется заново покупать все свои игры и скачиваемые дополнения.

Linger In-Shadow

PSN АНОНС

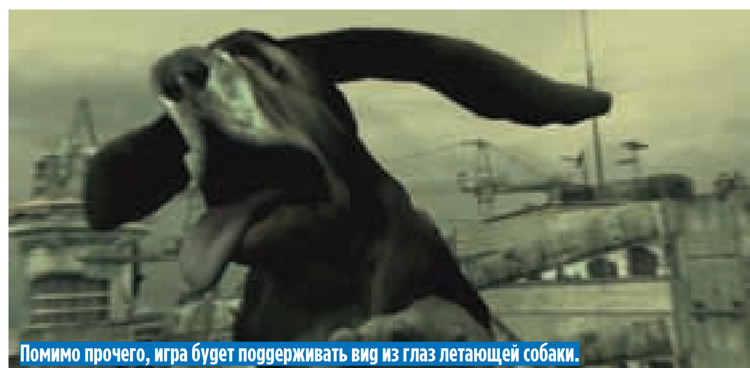
Жанр: **adventure.interactive_movie** | Издатель: **Sony Computer Entertainment** | Разработчик: **Plastic** | Дата выхода: **III квартал 2008 года**

Алексей «3erglinG» Косожихин



Парни с демосцены – странные и необычные люди. Их работы полноправно можно отнести к произведениям искусства, ведь у них получается в малом объеме уместить множество красивейших образов. Но не стоит считать их кем-то вроде вечно голодных художников-энтузиастов, которые в крохотных комнатках ваяют шедевры – на демосцене можно очень неплохо зарабатывать. Лучше всего это доказали ребята из Crytek: до разработки игр они промышляли именно технологическими демками. Но если у Crytek'овцев весь их опыт ушел в создание графических движков, то польская демогруппа Plastic собирается совместить в равной степени технодемо и видеоигру в своем проекте Linger In-Shadow.

С первого взгляда на видеоролик не понятно практически ничего. Он представляет собой странную мешанину образов – какие-то летающие собаки, роботы-осьминоги как будто из «Матрицы», небоскребы... Только после разъяснений разработчиков становится ясно, что это не просто технологическое демо, а все же видеоигра или, как говорят они сами, «интерактивное цифровое искусство». Linger In-Shadow зиждется на любопытстве геймера и его внимании к деталям. Просматривая очередной сюжет, нам предстоит высматривать особый предмет, называемый здесь «приветствием». Если у нас это не получится – сюжет закончится, как и игра. Расположение «приветствия» может быть абсолютно неочевидным – чтобы его найти, иногда придется ставить действие на паузу, перемещать камеру и даже некоторые предметы. Найдете фант – получите доступ к очередному фрагменту повествования. Так, постепенно, от детали к детали, нам откроется весь подготовленный разработчиками сюжет.



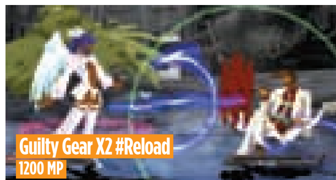
Помимо прочего, игра будет поддерживать вид из глаз летающей собаки.

РЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:
нет

Xbox Originals:
- The Legend of Spyro: A New Beginning, 1200 MP
- Guilty Gear X2 #Reload, 1200 MP

Virtual Console:
- Super Fantasy Zone, SMD, 800 WP
- Summer Games II, Commodore 64, 500 WP
- Pac-Attack, SNES, 800 WP
- King of the Monsters, Neo Geo, 900 WP
- Cybernoid: The Fighting Machine, Commodore 64, 500 WP
- Samurai Shodown, Neo Geo, 900 WP
- Burning Fight, Neo Geo, 900 WP
- Alex Kidd in Miracle World, SMS, 500 WP



Guilty Gear X2 #Reload
1200 MP



King of the Monsters
900 WP

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

PSN, XBLA БЕТА

Жанр: **fighting.2D** | Издатель: **Capcom** | Разработчик: **Backbone Entertainment** | Размер: **250 Мбайт** | Зона: ALL

Евгений Закиров



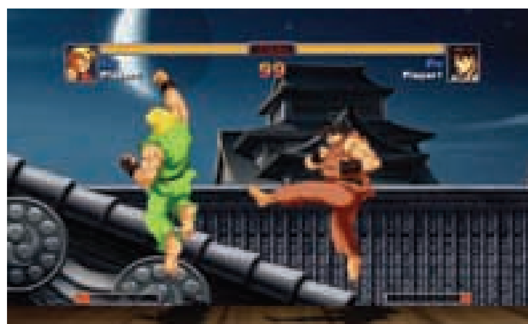


Взяв курс на покорение XBLA и PSN, компания Capcom атаковала сразу с двух фронтов, предлагая игрокам наряду с оригинальными играми порты и римейки хитов давно минувших лет. В этом свете Street Fighter выделяется особо: совсем скоро появится долгожданная четвертая часть, а пока же фанатам предлагается попробовать полностью переделанную вторую. Этим летом каждый купивший WOTB: Commando 3 геймер получил возможность сыграть в бета-версию грядущего хита. Бета напоминает trial-версии других файтингов в XBLA: всего одна арена и два персонажа (Кен и Рю). Ну, еще и баги, мешающие комфортной игре. Тем не менее, выпуск такой версии более чем оправдан. В Street Fighter II Hyper Fighting сетевой режим присутствовал тоже, но проработан был настолько плохо, что соревноваться в онлайне было почти невозможно. В случае с тестовой HD-версией, которая просуществует всего восемь недель, Capcom надеется залатать дыры и представить публике готовую, лишенную критических недоработок игру.

Хоть в бета-версии всего два персонажа, изменения в «ремиксованном» балансе видны невооруженным глазом. Если Рю довольствуется красиво перерисованными приемами (и одним новым, названным «ложным фаерболом»), то Кен все равно что заново научился драться: многие удары стали бить дальше (удар коленом, напротив, отныне «слепой» – действует только вплотную), но наносят меньше урона, «сильный» удар теперь всегда сбивает с ног. Если по каким-то причинам такая боевая система не понравится, всегда можно вернуть классическую; собственно, как раз она и считается «основной», тогда как перебалансировку разработчики из Backbone Entertainment называют «опциональной». Помимо этого, полная версии Super Street Fighter II Turbo HD Remix будет иметь дополнительный классический контент, вроде нетронутых исходных мелодий и спрайтов. Из нововведений же ожидаются голосовой чат, возможность устраивать турниры на восемь участников, тренировочный режим и дотошная система подсчета статистики.



Кувырок спасет всегда. Кувырок за спину противнику еще и принесет преимущество.

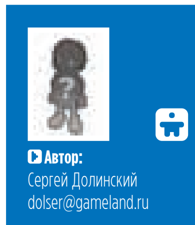


Хоть тут и сохранятся классические спрайты, вряд ли кто-нибудь откажется от новой их версии. То, что раньше было трудно разглядеть, теперь пестрит деталями: люди и бэкграунды, бойцы и их суперудары. Разработчики, впрочем, не спешат показывать остальных героев. Известно лишь, что у многих пополнился список приемов (за счет фаерболов в том числе), но как они выглядят – до сих пор загадка.

Address СИ://ОНЛАЙН/НОВОСТИ_ИНТЕРНЕТА

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Владельцы Макинтошей получили аналог Steam'a

TransGaming, известная релизом EVE Online для компьютеров Макинтош, объявила о завершении тестирования и открытии GameTree Online (**http://www.gametreeonline.com**). Портал продолжит благое дело дистрибуции игр для этой платформы, при этом его владельцы готовы сотрудничать с любыми издателями и разработчиками, включая тех, чьи продукты уже не пользуются популярностью в рознице и потому не издаются в коробочных версиях.
Продажей игр дело не ограничится. Функциональность нового ресурса предусматривает, что его посетители смогут получать свежие новости, принимать участие в рекламных кампаниях или публиковать собственные рецензии на игры.
Напомним, что именно TransGaming разработала технологию виртуализации Cider, которая без какой-либо модификации кода позволяет запускать созданные для Windows игры на Макинтошах, использующих процессоры Intel. Благодаря Cider на Mac'и в прошлом году пришла EVE Online и ряд проектов EA. Теперь число игр, предлагаемых GameTree Online, заметно выросло. Среди них Tiger Woods PGA Tour 08, Madden NFL 08, Command and Conquer 3, NFS: Carbon и другие (полный список на **http://www.transgaming.com/products/cider/games**).

Bigpoint создает социальную сеть для казуалов?

Немецкий издатель браузерных игр Bigpoint знаком читателям не только ежемесячными джек-потами по €10 тысяч, но и опубликованными в этом разделе микро-рецензиями на его ведущие хиты DarkOrbit (**http://ru.darkorbit.bigpoint.com**) и «Морской бой» (**http://ru.seafight.bigpoint.com**).
Успех маркетинговой стратегии немецкой компании, умело сочетающей игровой азарт и приличные деньги, трудно переоценить – суммарная мультиязычная аудитория ее игр превысила 24 миллиона зарегистрированных пользователей.
Не использовать такой ресурс было бы совсем уж расточительно, и с начала лета Bigpoint предложила коммьюнити три новые фишки – «Группы игроков» (аналог кланов), личную страничку в Сети и рейтинг «Лучшие игроки» (пока в нем те, кто сорвал джек-пот).
Честно говоря, с точки зрения опытного сетевого геймера начинание пока выглядит малополезным. «Группы» облегчат поиск геймерам, играющим в те же игры, но больше ничем не помогут. Домашняя страничка – это неплохо, но бесконечный адрес вида **http://ru.bigpoint.com/members/твое_имя** выглядит не слишком привлекательным. Хотя большие числа творят чудеса – миллионная аудитория казуалов с великим энтузиазмом создает группы и малопонятные странички-блоги.

Opera 9.5 открыла новый виток войны браузеров

Корпорация Opera Software 12 июня объявила о выпуске новой версии своего браузера, Opera 9.5 (**http://www.opera.com/products/desktop**, 8,5 Мбайт). Opera 9.5 выпущена одновременно на более чем тридцати языках для Windows, Mac и систем на базе ядра Linux.
Работа над программой длилась два года.
В Opera 9.5 появилась функция Opera Link, позволяющая синхронизировать закладки и заметки между несколькими браузерами. Link совместим также с Opera Mini, мобильной версией Opera.
Opera 9.5 функционирует быстрее предыдущих версий. В нее также встроена функция усиленной защиты от вредоносных программ и фишинга.
Браузер также впервые за долгое время изменил внешний вид. Разработчики утверждают, что новый интерфейс более интуитивно понятен.
Новые версии готовят и разработчики других браузеров. Как напоминает портал Lenta.ru (**http://www.lenta.ru**), 17 июня состоялся релиз браузера Firefox 3. До конца года ожидается выход Internet Explorer 8. Apple на днях раздала сторонним девелоперам четвертую версию своего браузера Safari.

MySpace проводит глобальный фейслифтинг

Социальная сеть MySpace (**http://ru.myspace.com**, основана в 2003 году), в которой зарегистрировано 118 миллионов человек, намерена с 18 июня изменить дизайн своих сайтов по всему миру. Основной побудительный мотив изменений – конкуренция со стороны Facebook (**http://www.facebook.com, 2004**), месячная аудитория которой выросла за последний год на 75 миллионов человек. В итоге конкурирующая социальная сеть нынешней весной впервые догнала MySpace по числу уникальных пользователей в месяц. Оба сервиса в апреле 2008 года посетило около 115 миллионов человек.
Редизайн, благодаря которому MySpace надеется увеличить привлекательность ресурса для посетителей, станет весьма масштабным мероприятием. Как уверяют представители MySpace, изменится сам способ общения с ресурсом и представленной на нем рекламой.
Над новым дизайном сотрудники MySpace работали шесть месяцев, сообщает USA Today. Были переделаны и расширены функции главной страницы, улучшена навигация по сайту, поиск, сервис MySpaceTV и видеоплеер.

Британцы стали самыми активными посетителями сайта Евро-2008

Несмотря на то что ни одна из четырех сборных, представляющих Великобританию (Англия, Шотландия, Уэльс и Северная Ирландия), не пробилась на Евро-2008, жители этой страны являются самыми активными посетителями официального сайта турнира. Об этом сообщает агентство портал Lenta.ru (**http://euro2008.lenta.ru**).
По словам главного редактора сайта Дэвида Фаррелли, по адресу www.euro2008.UEFA.com с 1 июня зашли более 10 миллионов уникальных посетителей, при этом в день на сайте в среднем регистрируется 4.7 миллиона посещений.
64 процента посетителей представляют Европу, 14 процентов – Северную Америку, 13 процентов – Азию и девять процентов – остальной мир. Чаще всего на сайт турнира заходят пользователи из Великобритании, Германии и США. Число просмотров сайта Евро-2008 в пять раз превосходит аналогичный показатель для сайта чемпионата Европы, проходившего четыре года назад. Фаррелли отметил, что точные данные будут известны по окончании турнира 29 июня.

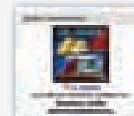
Firefox теснит Internet Explorer

Завоевавший множество наград браузер Firefox (**http://www.mozilla.ru**) от компании Mozilla уже в июне увеличит свою долю на рынке до 20%, сообщает портал CNews (**http://internet.cnews.ru**).

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

«Российское книжное сообщество»

http://community.livejournal.com/ru_books/

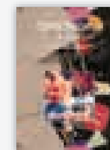


Кому читать/писать:
собственно говоря, тем, кто любит читать.

Лето – пора запойного чтения. Выбрать хорошую книгу помогут рейтинги «Российского книжного сообщества» – они ведутся уже шестой год на основе рецензий, написанных пользователями книжного блога.
Самой популярной книгой в 2007 году стала «Media Sapiens» Сергея Минаева. В пятерке самых рецензируемых – «Гастарбайтер» Эдуарда Багирова, «Жена путешественника во времени» Одри Ниффенеггер, «Выбор "Ы"» Анны Дебург и «Ампир В/Empire V» Виктора Пелевина.
Но это лишь итоги (есть, кстати, рейтинг лучших книг за все время существования блога с 2002 по 2007 год). Блог же интересен и сам по себе – каждый день тут появляется по 2-3 рецензии на книги разных жанров, что позволяет читателям дневника не тратить время на ерунду.

«Поиск Картинок»

http://www.liveinternet.ru/community/1035439

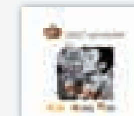


Кому читать/писать:
тем, кто хочет, чтобы другие поработали на него.

Самые популярные рубрики сообщества выглядят банально: рисунки (это ключевое слово содержат 14564 записей), аватары (11827), фото (9208), фоны (8970), исходник/оригинал (4655) и, конечно же, девушки (4263). Конкретики добавляют другие термины – ска, аниме, наркотики, секс и т.п. Сообществу 2 года, но количество комментариев убивает – 1 миллион 130 тысяч. Можете представить, какой объем работы по поиску и идентификации разнообразных картинок проделан членами коллективного блога (47% – девушки 15-18 лет). Обращаться сюда нужно не только когда ищем что-то определенное («…очень срочно нужны картинки с изображением ск8, гитары…», «…накидайте картинок, желательно фоток, с Эмо, ска, трэш девочками и мальчиками…»), но и в самых сложных ситуациях. Типичный пример решаемых затруднений – «У кого есть оригинал вот этой картинки?..» При составлении запроса внимательно читайте правила – администрация жестко банит любое отступление от местного «законодательства».

«БЛОГбастер»

http://www.blogbaster.org/profile



Кому читать/писать:
тем, кто хочет посмеяться – над другими и собой.

Этот «отдельно стоящий» блог входит в тройку лидеров рейтинга LiveInternet – 13 тысяч читателей, исчерпанный лимит на «друзей», 30 тысяч сообщений. При этом проект молод – в сети с января этого года.
В чем секрет? Наверное, в том, что автор (некто БОМбастер) четко придерживается заданной линии – писать об «интересных вещах, замеченных в Интернете». На этом поле топчутся многие, но не у каждого получается. «Что на самом деле пел Билан?», «10 правил имитации бурной деятельности на работе», «Фотошоп. Несколько интересных примеров» – таковы последние посты. Заметим, что каждый вызвал заметный резонанс – от полутора десятков до полусотни комментариев.



Мини-игры. Наш выбор

ГОНКИ – ЭТО, НАВЕРНОЕ, САМЫЙ ДРЕВНИЙ И «РАЗНООБРАЗНЫЙ» ВИД СПОРТА. СОРЕВНОВАТЬСЯ МОЖНО НА ЧЕМ УГОДНО (ОТ БЕГА ДО КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ), ВИДЯ СОПЕРНИКОВ (НАПРИМЕР, УЧАСТВУЯ В КОЛЬЦЕВЫХ ГОНКАХ), ИЛИ ЗАОЧНО – СТАРАЯСЬ ПРОЙТИ ТРАССУ ТАК, ЧТОБЫ ОБОГНАТЬ КОНКУРЕНТОВ ПО ОЧКАМ.

WAKE BOARDING XS

http://www.miniclip.com/games/wakeboarding-xs/en

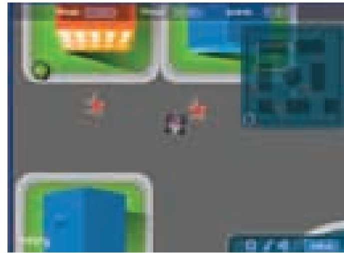
Цель этого симулятора одной из разновидностей водных лыж – добраться до финиша, обойдя все препятствия. Для этого нужно не просто держаться на воде и не свалиться, но и для получения бонусных очков – совершать прыжки с трамплина (сила прыжка регулируется левой кнопкой мыши).



STREET RALLY

http://www.freeworldgroup.com/games6/gameindex/street-rally.htm

Классический уличный заезд с тремя режимами гонок, выбором трассы и уровня сложности. Задача ясна – как можно быстрее объехать каждый отмеченный на карте пункт и прийти к финишу первым. Помешать этому могут лишь частые столкновения с другими гонщиками и наезды на пешеходов.



BIKE MANIA 2

http://flash.maxipack.ru/games/Racing/422/Bike_Mania_2.html

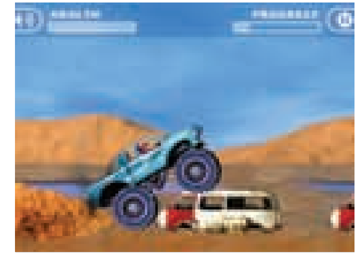
Перед вами продолжение понравившейся пользователям первой Bike Mania – симулятора мотокросса. В новой версии стало больше уровней, трюков, обновилась графика. Управление по-прежнему удобно, игра не тормозит на офисных машинках. Недостаток, пожалуй, лишь один – забава сложная!



4 WHEEL MADNESS

http://www.flashplayer.ru/play_2274.php

Если нравится давить маленькие машинки, то, управляя Big-Foot'ом, можно насладиться этим сполна. В дороге нас ждут бонусы, поломки и ремонт, а также масса препятствий в виде крутых холмов и деревьев. Главное – не перевернуться, поскольку в этом случае автомобиль гибнет.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 78 блог-хостингов).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(33 тыс. записей/день, -17 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(25 тыс. записей/день, -6 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(21 тыс. записей/день, -11 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(13 тыс. записей/день, -2 тыс.)
5.	Я.ру	http://wow.ya.ru	(9 тыс. записей/день, -2 тыс.)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(7 тыс. записей/день, без изменений)
7.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(6 тыс. записей/день, -1 тыс.)
8.	Blogger.com	http://blogspot.com	(3 тыс. записей/день, без изменений)

По данным аналитиков из Net Applications, доля Firefox в мае 2008 года составила 18.41%, что на 0.65% больше по сравнению с апрелем. Доля «самого быстрого» браузера Safari (**http://www.apple.com/safari**) от Apple также выросла – с 5.81% до 6.25% за месяц. Позиции опять-таки «самой быстрой» Opera (**http://ru.opera.com**) и прекратившего в прошлом году развитие Netscape (**http://browser.netscape.com**) увеличились, но незначительно. Единственным браузером, доля которого не уменьшилась, стал Microsoft Internet Explorer (**http://www.microsoft.com/rus/windows/ie/default.mspx**) – в мае на его счету 73.75% (сравните с 74.83% в апреле).

Google захватил уже 28% российского веб-поиска

Глобальный поисковик Google продолжает отвоевывать аудиторию в Рунете за счет уменьшения присутствия отечественных поисковых систем: «Яндекса», Rambler, Mail.ru и других. Темпы экспансии существенны – около 0.2 % в неделю. Аналитики американской компании Comscore подсчитали, что сегодня Google (**http://www.google.ru**) занимает 28% российского рынка текстового интернет-поиска. Лидером по-прежнему остается «Яндекс» (**http://www.yandex.ru**), по мнению американских экспертов, его доля – 47%, Rambler (**http://www.rambler.ru**) заметно отстал – с 12% он на третьем месте, а замыкает четверку сильных игроков Mail.ru (**http://www.mail.ru**) – 7%. Российские исследователи из LiveInternet не во всем согласны с американцами, особенно если вести речь именно о жителях России, а не о глобальной аудитории Рунета. Но и по их данным Google уже прочно обосновался на втором месте. Его доля на российском рынке поиска в феврале 2008 года составляла 18,1%. При этом «Яндекс» имел 53.8%, Rambler – 14.3%, Mail.ru – 8.8%.

Прогноз на будущее и вовсе неутешителен для российских поисковых систем. По данным компании Hitwise, доля Google на глобальном рынке интернет-поиска в феврале 2008 года составила 62,8%.

Яндекс «переведет» Интернет для любого мобильника

Компания «Яндекс» сделала свой сервис более приятным и полезным для мобильных телефонов: теперь по ссылке из результатов поиска пользователь мобильного «Яндекса» (**http://m.ya.ru**) может увидеть содержимое любого ресурса, адаптированное именно для его телефона. «Яндекс» автоматически определяет модель устройства пользователя и преобразует сайт в подходящий «телефонный» формат – даже если сам телефон не умеет корректно показывать веб-сайты.

Ключевые сервисы «Яндекса», в том числе поиск, почта, новости и погода, также стали доступны практически для всех телефонов. Кроме того, появились новые возможности специально для мобильных пользователей Интернета.

Например, на номера телефонов, найденные в поиске или присланные по почте, можно позвонить прямо из браузера. Плюс к этому, определяется регион, в котором находится пользователь, в результате он видит прогноз погоды или телепрограмму для своего города. Эти сервисы доступны для телефонов, которые поддерживают стандарт WAP 2.0. То есть фактически для всех современных моделей… СИ

Бесплатная браузерная игра номера

«ВОЙНА ОН-ЛАЙН»

ВЕРДИКТ 6.5

ЖАНР:	карточная TBS
РАЗРАБОТЧИК:	Веб Интерактив Ворлд
ОНЛАЙН:	http://ogw.ru

«Война он-лайн» моделирует настольную карточную игру, поэтому не стоит удивляться терминам. Прежде всего, у игрока есть «колода» (карты, представляющие воинское соединение, которым он командует). Отдельно от «колоды» существует «рука» – это выборка карт, которые в процессе игры геймер берет из колоды, чтобы разыгрывать тем или иным образом. Понятно, что «руку» оппонент не видит.

С понятием «потери» все очевидно – это сыгранные или уничтоженные карты, уже не участвующие в текущей партии.

После регистрации вы немедленно попадаете в игру. Для подачи заявки на партию в левом верхнем углу интерфейса выберите колоду (советские войска или вермахт) и нажмите кнопку «Наступление». Если хотите принять вызов, то опять-таки выберите колоду и кликните ссылку «В атаку!» в заявке игрока, с которым хотите сыграть.

«Война он-лайн» – развлечение пошаговое. Каждый ход игрок получает из колоды по две карты. Вначале на игровое поле выкладываются «ресурсы», затем, используя эти карты, игрок строит боевые подразделения. После этого наступает фаза атаки, а соперник в свою очередь будет пытаться заблокировать эти действия. Прорвавшиеся части атакуют уже саму колоду. В зависимости от силы войск часть карт из колоды противника сразу же помещается в потери. После того как игрок провел атаку всеми подразделениями, какими хотел, ход переходит к оппоненту и все повторяется. Тот из игроков, у кого первым кончатся карты в колоде, считается проигравшим. Новички (до 10 партий) играют только стандартными колодами на 45 карт и принимают заявки противников со стандартными колодами. После 20 сыгранных партий вы сможете собрать собственную колоду на 60 карт, дополнив ее позициями, что дадут больше шансов на победу. И хотя перед игрой последовательность карт в колоде определяется случайным образом, повысить вероятность появления нужной единицы можно, положив в колоду несколько таких карт (не более четырех). Существует ряд ограничений на формирование колоды – количество «ресурсов» (складов, заводов, топлива) не может быть меньше 10 и более 45 (для колоды из 60 карт). Игровой баланс поддерживается равенством колод у противников, то есть если у игрока 45 карт, он может сражаться только противником, у которого также 45 карт. Сражения 60-карточных колод против 45-карточных запрещены. Дополнительные карты продаются в онлайновом магазине, счет пополняется любым способом – от банковского перевода, до электронных платежей и SMS.

Для игры требуется Microsoft Internet Explorer версии 5.5 или выше. При достаточном числе регистраций (более 80 тысяч) у «Войны он-лайн» есть серьезный минус – низкая активность пользователей и, как результат, долгое ожидание соперников и малое число партий.

Время… экономить! (Интернет-кошельки России и зарубежья)





Автор:
Елена Гулькина

С каждым годом все больше людей приходят к решению начать пользоваться электронной валютой. Интернет-кошельки становятся обычным делом, хотя еще несколько лет назад об этом никто и помыслить не мог. Одними из первых удобство такой системы оценили люди, которые проводят в Интернете большое количество времени; теперь же эта система стала популярна и среди обывателей.
За рубежом уже давно активно пользуются интернет-кошельками, причем не только для платежей за онлайновые расходы, таких, как оплата хостинга или доменов, программного обеспечения, но и для покупки материальных товаров – квартир, автомобилей, спортивного инвентаря, аренды офисов. В странах Запада подобные операции, в основном, проходят через такие системы, как Paypal и E-Gold,
В России спектр применения интернет-кошельков пока не так широк. Однако все еще только начинается, так что не за горами время, когда мы сравняемся по этому показателю. Основные платежные системы, созданные и ведущие дела в России, – это система WebMoney Transfer и Яндекс.Деньги. На данный момент WebMoney – самая «старая» и распространенная система интернет-платежей. Ее основной конкурент Яндекс.Деньги активно развивается, и скоро системы войдут в фазу активного соперничества.

Основные характеристики систем

WebMoney
Система основана в 1998 году. Она работает с несколькими видами валют, под каждую из них заводится отдельный кошелек (рублевый – WMR, долларовый – WMZ, евро – WME, WMC – покупки в долг WMD – продажи в долг WMG – золото WMU – UAH WMY – UZS WMB – BYR). Без проблем можно перевести средства из одного кошелька в другой или в другую систему, к примеру, в E-Gold. Комиссия составляет 0,8%.

Яндекс.Деньги
Система Яндекс.Деньги возникла летом 2002 года и является совместным проектом крупнейшего российского веб-портала Яндекс и группы компаний Paycash. Система работает исключительно с рублевыми счетами. Для того чтобы зарегистрироваться и пользоваться системой, не обязательно иметь «ящик» на Яндексе, но очень важно правильно указать телефон при регистрации, т.к на него, а не на почту высылают ключ активации системы.

E-Gold
E-Gold – самая крупная и самая популярная платежная система в мире. Она начала свою работу в 1996 г. Это система, денежные средства которой переводятся в драгоценные металлы: серебро, золото, платину и палладиум. Комиссия здесь очень хитрая – она составляет приплату к установленному курсу или нарицательной цене или разницу в стоимости различных форм денег. Например, надбавка, взимаемая банками при обмене валют или обмене монет на купюры, применительно к e-metal – это превышение рыночного курса металлических денег или других денежных знаков страны по сравнению с их нарицательной стоимостью – она периодически вычитается в виде процента от суммы среднего остатка на счете. В качестве периода выступает месяц, и фактически эта комиссия является платой за обслуживание счета.

PayPal
Платежная система PayPal была основана в 1998 году Питером Тиелом (Peter Thiel) и Максом Левчином (Max Levchin). Работает с несколькими видами валют, но предпочтительнее с долларами. Интернет-кошелек этой системы имеет широкое распространение в Штатах. В России дело обстоит сложнее, т.к. он мало используется и произвести прямую оплату почти невозможно. Следовательно, для пополнения приходится производить конвертацию с других интернет-кошельков с помощью сервисов-обменников.
Существует довольно большое количество веб-сервисов, предоставляющих услуги конвертирования одних видов электронной валюты в другие. Обмен производится по определённому курсу, который зависит не только от биржевых котировок, политических настроений, но и от распространённости систем и личных амбиций владельцев данных сервисов. Однако каждая операция производится не бесплатно, и существуют комиссии – у каждого электронного кошелька в своем размере. Информация о них не скрыта, ее легко можно найти на сайте. Некоторые системы указывают сумму комиссии при произведении операции. Также стоит не забывать, что при обналичивании электронных денег свою комиссию берет и обменный пункт.

Как завести кошелек на примере WebMoney и E-Gold?

WebMoney
Шаг первый: регистрация на официальном сайте и загрузка специального дистрибутива WebMoneyKeeper, который существует в двух вариантах: Classic и Light. Различие в том что Classic нужно будет скачать и установить, правда, весит он всего 5-5.5 Мб. Light работает в окне браузера. Если вы установите Classic, то использовать Light-версию уже будет нельзя. Принципы регистрации и там и там схожи, но Classic более распространен.
Шаг второй: первый запуск WMKeeper Classic. Вам необходимо сначала зарегистрироваться. Появится диалог для ввода ваших данных. Считается, что чем длиннее пароль, тем сложнее вскрыть кошелек, так что лучше всего, чтобы знаков было много (от 9) и вперемешку буквы и цифры. Укажите, где будете хранить файл-ключ. Если вы его потеряете, то придется проходить долгую и сложную систему восстановления. После этого вам сообщат ID и предложат пройти процедуру аттестации (данная процедура необязательна – если захотите, пройдёте её потом). При следующем запуске потребуется ввести только пароль. Вы можете создать один или несколько кошельков с разной валютой. Кошелек легко пополняется, есть несколько способов для его пополнения:
1. WM-карты – их можно купить, и для их активации вам необходимо будет только указать номер карты и код, скрытый под защитным слоем.
2. Банкоматы и автоматы оплаты, поддерживающие данную функцию,



1 WebMoney Keeper. Выставление счета к оплате.



2 WebMoney Keeper. Создание кошелька.



принимающие наличные деньги или переводящие деньги с банковского счёта на электронный кошелёк.
3. Через обычный банковский перевод.
4. При помощи почтового перевода. Для того чтобы пополнить кошелек, вам необходимо подписать в электронной форме договор купли-продажи ценных бумаг. Данная процедура выполняется один раз для каждого кошелька.
5. Зачислить деньги через систему CONTACT, причем комиссия в пунктах системы CONTACT за перевод – 0% с физического лица.
6. Пополнение вашего кошелька осуществляется другими пользователями данной системы по договоренности заранее или же в качестве произведения выплат.

Деньги можно свободно переводить из одного кошелька в другой. Точно так же, как перевод средств из одной системы в другую при помощи специальных серверов. Кроме того, у системы WebMoney есть «друг» – сервис «Телепат», который, предназначен для мобильных телефонов. Почти все вышеперечисленные операции производятся с вычитанием определённого процента за проведение транзакции. Некоторый процент также снимается за каждое перемещение средств между кошельками разных пользователей данной системы.

«Телепат»

Работа с сервисом осуществляется через GSM-Keeper, специальную программу (java-приложение), устанавливающуюся на телефон. Возможности этого сервиса ничем не ограничены, и вам доступны все те же операции, что и с ПК. Есть возможности расплачиваться в подключенных к сервису магазинах, используя свой мобильный телефон. С помощью сервиса вы сможете совершать любые расчетные операции с электронными кошельками – получать переводы от других пользователей, оплачивать товары и услуги, рассчитываться с партнерами, проводить пополнение кошельков, обменивать полученные средства на наличные деньги. Деньги переводятся посредством электронной платежной системы WebMoney.

E-Gold

E-Gold – это международный сервис, поэтому зарегистрироваться может гражданин любой страны. Для доступа к своему пользовательскому счету не понадобится устанавливать на свой компьютер какие-либо программы. Достаточно знать номер счета и пароль. Для ввода и пополнения счета доступны многочисленные обменные пункты, а также банковские переводы. Обналичить средства со счета не составляет большого труда. Для этого необходимо вывести деньги через российский обменный пункт или перевести деньги на кошелек системы Webmoney. У этой системы есть один большой минус – трудности с переводом средств в систему из России.

Безопасность интернет-кошельков на примере Webmoney

Что же насчет безопасности интернет-денег? На сегодняшний день почти у каждого крупного сервиса существует специальная служба охраны. Она занимается как общей охраной всех кошельков сервиса, так и розыском того, что пропало. Да-да! Найти похищенное можно, и даже довольно часто это удается, если вовремя спохватиться. Кроме того, данные службы зачастую положительно откликаются на просьбы граждан помочь в сохранении, т.е. они могут проконсультировать или предложить дополнительные способы защиты.

Конечно, с европейскими сервисами дела обстоят сложнее хотя бы из-за расстояния и огромного количества их клиентов. У сервиса WebMoney есть специальный сервис «Арбитраж», который занимается подобными вопросами. Думаю, все же стоит рассмотреть систему их действий. Что же нужно делать пользователям, если вдруг что-то случилось? В основном, допуск к WMID блокируют, но если он остался, тогда возможно посмотреть историю операций и определить WMID-мошенника. Этот ID, на который были переведены деньги. В таком случае необходимо немедленно подать против этого WMID иск «Опротестование несанкционированного платежа» на Арбитражном сервисе WebMoney. В этом случае есть проблема – необходимо сразу же оплатить арбитражный сбор, который составит 10% от суммы иска. Как только вы его оплатили, WMID ответчика автоматически блокируется на вывод средств. Таким образом, все деньги, которые на момент подачи иска находились в кошельках ответчика, останутся там до завершения рассмотрения иска Арбитражной комиссией.

Грабители не играют в игры – это не мелкое правонарушение, а воровство, поэтому они будут лезть из кожи вон, лишь бы замести следы. Денежные средства будут многократно перебрасываться мошенником с одного WMID на другой, конвертироваться и др. В таком случае сразу после подачи иска можно обратиться к администратору Арбитражного сервиса и попросить его проследить «цепочку». Администратор (если для этого есть основания) заблокирует все кошельки в цепочке и сообщит вам о том, где и какую сумму удалось заблокировать. Эта информация еще пригодится для дальнейших арбитражных разбирательств.

Если в кошельке каким-то образом осталась часть денег, то напишите или позвоните в техподдержку с просьбой временно заблокировать на вывод и ваш WMID тоже.

В такой ситуации быстрые действия – это единственный возможный шанс кого-то поймать. Но есть как минимум один немаловажный фактор, который может затормозить действия. Для подачи иска необходимо хотя бы какое-то число WMZ. Но что делать, если всё до копейки украдено, а быстро найти деньги для оплаты Арбитража нет возможности? Не бывает безвыходных ситуаций. Тогда вам необходимо писать письма и звонить в техподдержку и Арбитраж и просить их заблокировать кошельки мошенника. После чего в максимально короткий срок вам все равно следует подать иск и инициировать арбитражное разбирательство. Однако это не самый хороший выход, потому что техподдержка может только блокировать, а не отслеживать цепочку, по которой ушли ваши деньги. Арбитраж же может и блокировать, и отслеживать, и проверять баланс, именно поэтому иск – самое результативное действие.

Когда мошенники пытаются замести следы, они перекидывают деньги из одних в другие платежные системы, перебрасывают средства из одного кошелька в другой, дробят на более мелкие части и используют другие, более ловкие ухищрения. В этом случае задача сильно усложняется. Вам необходимо связаться с администрацией автоматического обменного пункта, через который был совершен обмен, и узнать судьбу ваших средств. Далее администратор Арбитража отправит запрос в платежную систему, в которую были перечислены деньги. Каждая система дорожит своими клиентами и делает все для конфиденциальности, поэтому вряд ли это принесет успех. Основная часть систем выдает сведения только по запросам органов следствия. Т.е. вы можете представить себе, сколько пройдет времени? Деньги, само собой, уйдут в кошелек преступника.

Однако наихудшим является вариант, когда WM переведены мошенником в «оффлайновый» обменный пункт и обналичены. Обменник выполнял свою работу и не мог знать о происхождении средств, следовательно, кошельки обменного пункта блокироваться не будут, а возвращать вам деньги его владельцы совсем не обязаны. В этом случае остается только обращаться в правоохранительные органы и надеяться, что обменный пункт, как того требуют правила системы, проверил и сохранил паспортные данные своего клиента.

Зачастую WMID-мошенники сразу блокируют, меняют пароли. В таком случае следует позвонить или написать в службу техподдержки с просьбой срочно заблокировать ваш WMID. Вместе с этим необходимо связаться с администратором Арбитражного сервиса и сообщить ему об утрате доступа к WMID. Вести переписку желательно с того email'а, который был указан в вашем аттестате или в персональных данных WedMoneyKeeper. В письме необходимо указать, по возможности, исчерпывающую информацию, которая позволит установить, что вы действительно владелец этого идентификатора, а именно: ваш WMID, номера кошельков, последние операции, даты. Администратор же сообщит, что было сделано и удалось ли заблокировать систему.

На сегодняшний день методы взлома все усложняются и совершенствуются, однако не «стоят на месте» и способы и методы защиты, проникать в системы становится все сложнее. Так что будущее – за электронными деньгами. СИ





3 E-Gold. Регистрация в Yandex.

4 Платежная система PayPal.

Открытые бета-тесты июля

В КОНЦЕ МАЯ NIVAL ONLINE ОБЪЯВИЛА О НАЧАЛЕ ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ СРАЗУ ДВУХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ БЕСПЛАТНЫХ КОРЕЙСКИХ MMORPG – PERFECT WORLD (HTTP://WWW.PWONLINE.RU, КЛИЕНТ – 2.3 ГБАЙТ) И «GRANADO ESPADA: ВЫЗОВ СУДЬБЫ» (HTTP://WWW.GEONLINE.RU, 4 ГБАЙТ). ИГРЫ, ЧТО НАЗЫВАЕТСЯ, ЧУТЬ ВЫШЕ СРЕДНЕГО УРОВНЯ. В ПЕРВОЙ МЫ СМОЖЕМ ЛЕТАТЬ, УЧАСТВОВАТЬ В ВОЗДУШНЫХ БОЯХ, А ТАКЖЕ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ НА ОДНОМ ЗВЕРЕ ВМЕСТЕ С ДРУГИМ ПЕРСОНАЖЕМ. ВО ВТОРОЙ – УВИДИМ МИР, СТИЛИЗОВАННЫЙ ПОД ВРЕМЕНА ЕВРОПЕЙСКОЙ ЭКСПАНСИИ В НОВЫЙ СВЕТ, И ПОЛУЧИМ ВОЗМОЖНОСТЬ УПРАВЛЯТЬ ТРЕМЯ ПЕРСОНАЖАМИ ОДНОВРЕМЕННО. СКОЛЬКО ПРОДЛИТСЯ ТЕСТИРОВАНИЕ ОБЕИХ ИГР – НЕИЗВЕСТНО, ВОЗМОЖНО, ВПЛОТЬ ДО ТОГО МОМЕНТА, КАК ВЫ ПРОЧТЕТЕ ЭТИ СТРОКИ, И ДАЖЕ ДОЛЬШЕ. ЛЮБИТЕЛИ АЗИАТСКИХ MMORPG, НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРОВЕРИТЬ!
ПОКЛОННИКАМ COUNTER-STRIKE И CALL OF DUTY СОВЕТУЕМ ЗАГЛЯНУТЬ НА САЙТ COMBAT ARMS (HTTP://COMBATARMS.NEXON.NET). ЭТА МНОГООБЕЩАЮЩАЯ MMOFPS НА МОМЕНТ НАПИСАНИЯ ОБЗОРА НАХОДИЛАСЬ В СТАДИИ ЗАКРЫТОЙ БЕТЫ. ВОЗМОЖНО, К КОНЦУ ИЮЛЯ НАЧНЕТСЯ ЕЕ ОТКРЫТЫЙ ТЕСТ.
НУ А ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ ПРИГЛАШАЕМ НА ИСПЫТАНИЯ РОССИЙСКИХ И ЗАРУБЕЖНЫХ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

«8-ой День»

1400 регистраций, около 2.5 тысяч созданных персонажей (поровну людей и киборгов и менее 500 псиоников) и полсотни одновременно играющих на сервере геймеров – таковы результаты первых трех недель открытого тестирования «первой российской постапокалиптической» 3D MMORPG «8-ой День» (8th Day, **http://8day.ru**). Сравнивать с десятками и сотнями тысяч регистраций на тестах глобальных или азиатских MMO смысла, наверное, нет – для 14-миллионного населения Рунета и локального онлайнового проекта цифры надо признать удовлетворительными.
Напомним, что в 8th Day геймеру предстоит примкнуть к одной из трех рас: псионикам, киборгам или людям. Расы находятся в состоянии войны, и ее выбор определяет допустимый вид доспехов, устойчивость к различным видам воздействий и расовые бонусы. В компактной постапокалиптической и радиоактивной вселенной из 6 запланированных классов на старте доступны три: боец, стрелок и телепат, в последующих апдейтах к ним прибавится археолог, кибертроник и сталкер. Участвовать в тесте, прежде всего, стоит тем, кто с ностальгией вспоминает Fallout – «8-ой День» близок по духу к этой иконе RPG-жанра. Еще один аргумент «за» – скорое обновление, в результате которого появятся новые монстры, постройки и PvP-ивенты (захват источников питьевой воды).
Для входа в игру используйте e-mail и пароль, с которыми вы зарегистрировались на официальном сайте. Клиент 8th Day невелик – около 230 Мбайт.

«Хранители силы»

«Хранители силы» (**http://www.kofp.ru**) – это браузерная MMORPG, которая переносит нас в мир, где сражаются три Альянса: Жизни (друиды и полуэльфы, столица – Гринвуд), Хаоса (орки и нежить, Нэргейл) и, наконец, Порядка (люди и дварфы, Виздомс). Как и положено, стены городов не принесли мира и покоя Трем Альянсам. Все они живут в ожидании вторжения или готовятся совершить нападение. Как образно сказано разработчиками: «Во рвах, которыми окружены города Трех Альянсов, уже давно нет воды. Они до краев наполнены кровью, и она продолжает течь…».
Несмотря на «кровавость», геймплей достаточно типичен – после регистрации персонаж участвует в поединках с другими игроками или с NPC. Победы приносят бонусы в виде повышения уровня и увеличения характеристик, а также деньги (золотые, серебряные и медные монеты). Игровую валюту и вещи дадут и выполненные квесты (обещаны – «многоуровневые»). Помимо этого, золотые монеты можно купить за реальные деньги (1 золотой = $1). Основная трата средств – приобретение расходных материалов, ремонт брони и оружия.
Причина, по которой стоит тестировать «Хранителей силы», – боевка, выполненная в современном стиле, с использованием flash-технологий. Благодаря этому мы видим не плоское, а объемное изображение и текущее действие своего персонажа в бою. Особого внимания заслуживают и игровые локации с приличными задниками и гексагональной сеткой. В текущий бой могут вмешиваться другие игроки, что повышает уровень адреналина и вносит элементы стратегии.
Всем, кто приступит к тесту «Хранителей силы», нужно быть готовыми к обилию багов и отсутствию ряда обещанных функций. Увы, проект пока еще в самом начале, к тому же все «накопленное» в ходе теста будет удалено. Зато после релиза игроки, потрудившиеся на «Хранителей силы», будут поощрены специальными бонусами.

Nodiatis

Nodiatis (**http://www.nodiatis.com**), третья игра малоизвестной команды Glitchless, по словам разработчиков, «выдержана в стиле классических RPG». Что это означает для любителей онлайновых игр? Прежде всего – непривычную и совершенно хардкорную реализацию режима PvP. Вы можете стать убийцей персонажей и беспрепятственно "заваливать" всех налево и направо, потрошить их инвентарь, но… лишь до момента гибели от руки более сильного соперника. Да, гибель PK в этой MMORPG – окончательная! Другие привлекательные для тестеров особенности – 26 классов, невероятное количество умений и пассивная прокачка одного из них за все время нахождения в онлайне. Минусы – английский язык, убыточный крафт для низкоуровневых персонажей (с таким явлением еще не приходилось встречаться…) и не слишком удобный интерфейс. Обратите внимание – для игры необходим браузер Internet Explorer 6.0 или более новый (в Firefox игра временами сильно тормозит). СИ



1 «8-ой День» напомнит о Fallout'е – радиоактивные пустоши, леса, состоящие из мутировавших деревьев, ядовитые болота и войны уцелевших рас.

2 «Хранители силы» – представитель нового поколения браузерных MMORPG, графика которых улучшена использованием flash-технологии.



3 Создатели Nodiatis надеются решить проблему убийств низкоуровневых персонажей путем лишения PKiller'ов возможности воскреснуть.



icq TV
game)land
представляют
Поиск
Музыка
Игроклипы
Тачки
SAMSUNG

Address СИ://БЛОГОСФЕРА

БЛОГОСФЕРА

Один раз – не предзаказ

ПРАВИЛА

Во Всемирной паутине, по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

(no userpics) **true_3pac**

Гром грял, мужик крестился. Запуск GTA4 в России был благополучно завален, шишки и тумаки собраны. «Ну, на второй-то раз всё будет нормально» – шептали мужики. И шли за новой заманухой «Софт Клаба» – предзаказом на MGS4. И снова были отхлестаны по морде тряпкой с надписью «Купи лицензию – поддержи разработчиков».
Во всех странах МГС уже шагает... по стране. У Софт Клаба же – новые отмазки: «Таможня». Злая таможня не пущает МГС4 в Россию. Как «на верхах» делаются дела – не знаю, словами про «черный нал» и «откаты» бросаться не могу, но сумма не меняется: завален второй подряд запуск. Сейчас, правда, тактичнее – «мы вам и не обещали 12 числа». Действительно – до сих пор (!) на сайте издателя нет точной даты релиза. Есть только предзаказы, на которые, по словам одного из сотрудников, «ничего не обещаем». Точнее, «К сожалению, количество коллекционных версий значительно меньше, чем «комплектов» предзаказов». Я не против покупать воздух в виде преордеров. Но когда мне под видом воздуха подсовывают вакуум – это уже сильно.
Сижу сейчас, топчу кнопки и думаю: а чего я воздух сотрясаю? Али наши издатели-лохализаторы не знают, что провалили ланч опять? Али не в курсе, что переводы-лохализации их не дотягивают до средних работ «Фаргуса» типа «Засранцы против ГАИ» конца девяностых? Или, может, не осведомлены, что «Московский стритрейсер» (внимание, название вымышлено) абсолютно отстоен, и диски годны только на подвешивание дальнобойщиками в фурах? Собака тут в блоге тявкает, а караван то мчится в счастье! Каравану не интересно, что люди специально ничего не планировали на праздники, чтобы посвятить их главной игре в истории индустрии. Они даже не в курсе, чем для многих является MGS – им-то какое дело, для них это позиция в прайс-листе. И сейчас геймеры, получившие по носу, отупевшим взглядом уставились в монитор и в сотый раз забивают в поисковик «продаю Metal Gear Solid 4».
Как с этим бороться? А никак. «Не нравится – не ешь» – это маленько не тот принцип. Не будешь есть ты – поедят другие, те, которым побоку все эти страсти по металлу. Которые съедят всё – и «Маршрутного гонщика», и отвратительные лицензионные переводы фильмов, и дрянного качества лицензионные DVD, и убогую русскую версию Prince of Persia и Far Cry. И караван пойдет дальше. Профильные же издания ему путь осветят– клеймя «пиратами» варезников, радуясь десятилетию успеха известной отечественной конторы и называя «убийцами Голливуда» очередной «Волкодав».

 **porco**

Ты имел дело с таможней, кстати? Эта замечательная организация способна уничтожить любое благое начинание, высосать всю кровь и вытряхнуть все деньги. При этом привыкла работать с объемами и, соответственно, платежами, по сравнению с которыми игрушками можно подтереться и забыть.

Так что вполне возможно что «Софт Клаб» просто не хочет (или не может) платить космические взятки. Таможня такого не любит.

(no userpics) **true_3pac**

Неделю спустя. Не изменилось ничего. На сайте издателя, Софтклаба, по-прежнему нет даты релиза, на сайте дистрибьютора-продавца воздуха ГейПарка – нет даты начала продаж. Сейчас 18 число.
Часто от правых господ раздаются призывы «за лицензию», «за официоз». Официоза – полный рот нонче. И вот что происходит, когда в Россию приходит официоз и лицензия. В кино ли (мега-качества однослойные ДВД с экранками), в книгах ли (Гарри Поттер в супер-переводе), ну и в играх. Что не сумели испоганить лохализацией – добили организацией. В лицензионном жанре отечественные предприниматели умеют работать ровно одним способом: «без лоха и жизнь плоха». Во времена «серых» Xbox 360 – через пару дней после ланча вся Горбушка была завалена «чемоданными» Ящиками. И конторы давали свою гарантию. Без официальной гарантии. Бери и пользуйся. Сейчас же у нас цивилизация. Сиди и не воняй.
Боже... что же будет, когда останется один Лицензионный инет-провайдер, а остальные станут «серо-перацкими».

(no userpics) **light_messiah**

Крайне однобокий взгляд. Настоящий мир официоза и лицензии выглядит так: заходит геймер в магазин, смотрит геймер на стеллажи с играми и видит геймер... ВСЁ!!! Вообще все игры чуть ли не каждого издателя. И бери – не хочу. Цены? Ну, к тому моменту, как магазины будут себе позволять такое (крупные магазины, стоит признать) проблемы с ценами на игры и неплатежеспособностью населения будут уже не так сильны. Переводы игр? Когда наш рынок вырастет до таких размеров и качества переводов игр будут «подгоняться» под высокий стандарт, потому что будет очень высокая конкуренция, в которой надо будет просто выжить.

Вот так и выглядит «Мир Победившей Лицензионной Продукции». Но наступит он ТОГДА и ТОЛЬКО ТОГДА, когда каждый (ладно, будем реалистами, – почти каждый) потребитель начнёт уважать чужой труд и поймёт всю важность поддержания роста в стране лицензионного рынка. Вот тогда и множество претензий, которые можно услышать от «пиратов пиратского моря» будут автоматически сняты ввиду своей неактуальности.

Но это всё потом. А сейчас: бесконечные споры («до хрипоты», в переносном смысле слова) на форумах и откладывание денег на одну самую-самую любимую игру, в которую хочется поиграть вот как уже пару лет. Да, и такое бывает.

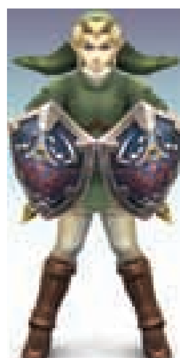
ВНИМАНИЕ!

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, блоггеры не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.

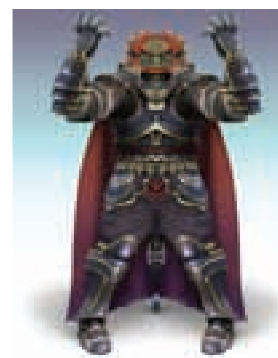


Народный гнев – страшная штука. Выход MGS4 в России задержался – игра не поспела к июньским праздникам, и для кое-кого это стало настоящей трагедией. Обильные словоизлияния пострадавшего вы найдете в первом посте. Второй же, контраста ради, до неприличия оптимистичен.











А трава-то зеленая



leekei

Реверанс! Вы помните свое детство? Я помню. Всякий раз, погружаясь в воспоминания, перед глазами всплывает одна и та же картина. Огромный двор с сараями по бокам, каштан, липа, детская лесенка. Нет, это сейчас вышеперечисленные вещи видятся такими, а тогда двор был огромной планетой Трансформеров, сараи казались гигансткими горами, деревья – смотрительными башнями, а лесенка – частью боевого робота. Тогда вообще всё казалось другим. Любые чувства умножались богатым воображением. Воображением от незнания. Ведь знание оказалось до жути скучным и сухо-правдивым. Отсюда и разочарование, это и породило знаменитую фразу – «раньше трава была зеленее, а деревья выше». Именно об этом мы сегодня и поговорим. Читая статьи в журнале, просматривая интернет-форумы геймеров, я часто натыкаюсь на мнение, будто игры уже не те, что раньше, а разработчики вообще стали продажными, бездушными бизнесменами. Ветераны кричат, что гораздо интереснее играть в хиты минувших дней, вытирая слеазу, чем в новейшее убожество. «Неужели разработчики действительно перестали «вкладывать в игры душу» и лишь стремятся заработать, превратив «поэзию» в банковские счета?» – подумал я. Знаете, какое-то время я и сам жил с мыслью о нынешнем сером небе и черно-белой травой под ногами относительно видеоигр. За новинки садился с априорным чувством отвращения и с ощущением приятной грусти гонял Samurai Showdown II на эмуляторе Neo-Geo. В моем разуме твердо примерз тезис о том, что нынешние игры не интересны так, как были увлекательны старые, и в этом виноваты разработчики. В данном контексте современные игры сравнивались с хитами прошлых лет. Они не оценивались мной (и другими), как самостоятельные проекты, как вещи в себе, если хотите. Это и являлось ужасной ошибкой, не осознавая сего факта, я продолжал себе верить. Также я верил и в вину разработчиков. Шло время, трава отдавала оттенками немого кино ещё больше. Все, что раньше мне так нравилось, безнадежно утратило свое притягательство. «Стоп! Что происходит?!» – я больше не мог терпеть этого. Было просто необходимо во всем разобраться. Фильмы, музыка, телевиденье, все стало не тем. И что? В этом тоже повинны саблезубые демоны капитализма – разработчики видеоигр? Очевидно, что нет. Но кто же тогда? Современные рыночные отношения и культ собственности? Всеобщая деградация культуры? Хммм, на пару недель я стал сторонником и этого тезиса. Мол, все продались, коммерция и видеоигровые компании не исключение. Однако, буквально около семи-восьми месяцев назад мое сознание реанимировалось. Трава волшебнейшим образом озеленилась, небо окрасилось в приятный голубой цвет, деревья защекотали своими макушками облака, а разноцветная радуга щедро впрыснула всю палитру своих цветов мне в глаза. Что же произошло? Почему музыка, кино... Да что там – люди, дружба, любовь, радость, книги, ИГРЫ наконец – стали вновь для меня чем-то большим чем просто ноты (в случае с музыкой), актеры (в случае с кино), буквы (в случае с книгами), графика (ну вы поняли)? А вот почему.
Вы видели людей, что находятся в сказочном промежутке времени жизни именуемом детство (в смысле простых детей от 7 и старше)? Они играют в современные игры. Будь то новые части сериалов Need for Speed, GTA, Call of Duty, мультяшные игры вроде Spyro или игры по кинолицензиям типа Harry Potter. Неважно. Они играют и испытывают те же чувства, что мы с вами много лет назад. Для них современные игры есть первые, как для нас тот же Super Mario или Battle City, и других игр для них нет. Полные приключений и эмоций, которые в детстве множатся в несколько раз (как я говорил в самом начале). Современные дети спустя 15-20 лет скажут: «А помнишь GTA IV, NFS: Pro Street, Halo 3, Gears Of War? Сейчас уже такого не делают. Сплошная коммерция без капли души» – и уподобятся нам с вами. Так-то, товарищи! Понимаете о чем я? Современные игры также интересны, как старые. Просто эмоции, пережитые в детстве производят, больший эффект и запоминаются лучше. Вот и старые игры кажутся лучше. Плюс, в детстве видишь только игру и играешь воображением, а сейчас ты взрослый и видишь за игрой команду разработчиков. Не печалься, раньше они тоже зарабатывали, ты просто этого не знал и наслаждался самой игрой. Теперь ты большой дядя, пережил кучу разочарований, работаешь, видишь лишь серые лица, эмоции притупились от стресса и прочих проблем. Не удивляйся, что и игры для тебя уже «не те». Улыбнись – и весь мир улыбнется тебе, заплачь – и будешь плакать в одиночку (все ведь смотрели Oldboy? Вполне современный фильм. Очень хороший, между прочим). Я свой выбор сделал (улыбаюсь). Жизнь прекрасна, друг! Игры прекрасны, геймер! Откройся, как ребенок и всё вмиг окрасится в сказочные цвета. Раздвинь эти хмурые брови и наслаждайся!!!



deep_sky

На то и нужны олдскульные, хардкорные геймеры, старпёры (на жаргоне нубов), чтобы вечно ныть, но упрекнуть то их и не в чем. В одном старики всегда правы, что каждое следующие поколение это хиляки-слабаки (хаха), «вот мы в ваши годы, ух!» В любом случае самое ценное в этом мире это воспоминания и впечатления, остающиеся в памяти каждого, у каждого своё счастье, свои любимые игры, у каждого поколения свои ценности. Вот.

(no userpics)

mjr_blayne

Дело не в том, что видишь команду разработчиков, или там денежный пылесос. Просто видишь игровую механику... как механику. Опа, тут можно толкать врагов, будем толкать их 40 часов. Вот Сережа тут смеется над мегахинтом «Стреляйте в него, пока он не умрет». А это, в общем-то, смысл львиной доли современных игр. Вообще, «вилка» очень странная. Если в игре можно сделать что-то, что можно сделать и в жизни – так разве не интереснее это делать в жизни? Если в игре можно что-то, чего в жизни нельзя – становится обидно, что сколько файрболы кнопкой «пробел» не кидай, выключишь игру – и все суперсилы теряешь вместе с ней.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Перенос обзора SSB Brawl в этот номер был внезапен. Особенно с учетом того, что SSBB была посвящена большая часть предыдущего «уголка безвкусия». Но, раз уж так случилось, украсим и этот «уголок» героями Brawl… или не совсем. Мем, называемый не иначе как UNITIИU, пошел от «отзеркаленной» фотографии Кондолизы Райс, что вы можете видеть чуть ниже. UNITIИU-версии героев SSBB же украшают верх страницы.



Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА



ДУМАЙ ДВАЖДЫ

В ассортименте продукции Western Digital есть не только внутренние винчестеры. Мы недавно рассказывали, например, об анонсе внешних портативных дисков WD Passport, которые выпускаются в различных цветовых решениях. И вот, совсем недавно, компания объявила о выпуске новых моделей двухдисковых накопителей Western Digital My Book Mirror Edition. Интересно, что отныне информация на них записывается не один раз, как обычно, а дважды, что обеспечивает максимальную защиту информации. Благодаря этой функции непрерывной защиты данных, которая была названа производителем не иначе как зеркальная запись в RAID-массиве, накопитель WD My Book Mirror Edition можно считать одним из самых надежных средств хранения информации. Программу резервного копирования, входящую в комплект поставки накопителя My Book Mirror Edition, можно также применять для создания резервной копии системы или содержимого жесткого диска.



МИКРОТЕАТР

Казалось бы – время музыкальных центров ушло. Однако многие производители мультимедийной аппаратуры так не считают. Компания Philips представила нечто под названием микротеатр. На деле – это портативная система, которая внешне сильно напоминает старые-добрые аудиоцентры с консолью и боковыми колонками. Однако Philips MDC395 является микросистемой с возможностью воспроизведения как музыкальных, так и видео-форматов. Модель MCD395 имеет встроенный USB-порт, что позволяет пользователю просматривать фильмы и фотоизображения, а также воспроизводить музыку напрямую с USB-накопителя, минуя компьютер. Микротеатр оснащен таймерами включения и выключения, благодаря которым можно засыпать и просыпаться под любимую музыку. Корпус микротеатра MCD395 выполнен из современных материалов, оформлен в стиле хай-тек и оборудован подсвечивающимся экраном. В качестве финального изысканного штриха в оформлении выступает металлическая отделка многофункциональной клавиши по центру лицевой панели микросистемы. Цена Philips MDC395 составляет $325.

ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО

Компьютерные комплектующие стоят не очень-то дешево. Прямо скажем – сегодня высокопроизводительный компьютер для игр может позволить себе далеко не каждый. Как это ни удивительно, но и среди компьютеров существуют системы, о покупке которых подумать страшно будет даже обеспеченным гражданам. Например, компания Hewlett-Packard выпустила очередную модификацию игровой системы BlackBird 002. За баснословную сумму покупатель получает самые мощные, самые производительные компоненты, которые только возможны на данный момент. Для примера, внутри такого компьютера установлены парочка видеокарт GeForce GTX 280 в конфигурации SLI, флагманский процессор Intel Core 2 Extreme QX9770, системная плата на базе набора логики NVIDIA 790i SLI, память CORSAIR PC-12800 DDR3 2 Гбайт, а также блок питания мощностью 1.5 КВт. Присутствуют в комплектации также водяная система охлаждения, а также винчестер емкостью 1 Тбайт. Просят магазины за все это великолепие $7000. Эффект от покупки может возрасти за счет дополнительных финансовых вливаний. Еще $3000, и монитор с диагональю 30 дюймов ваш!





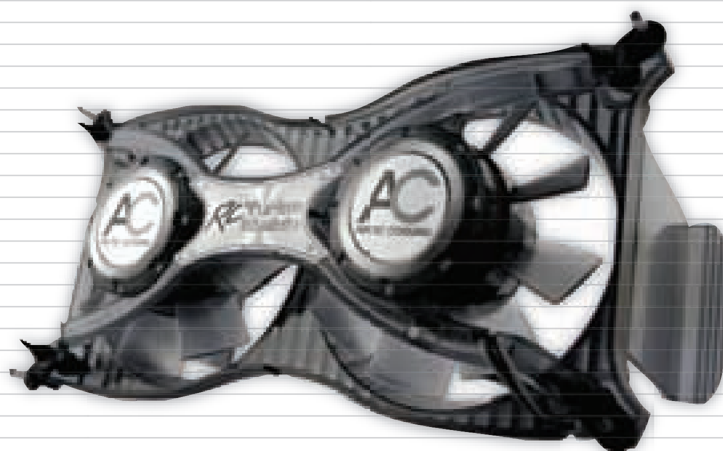
РУЧКА НАСЛАЖДЕНИЯ

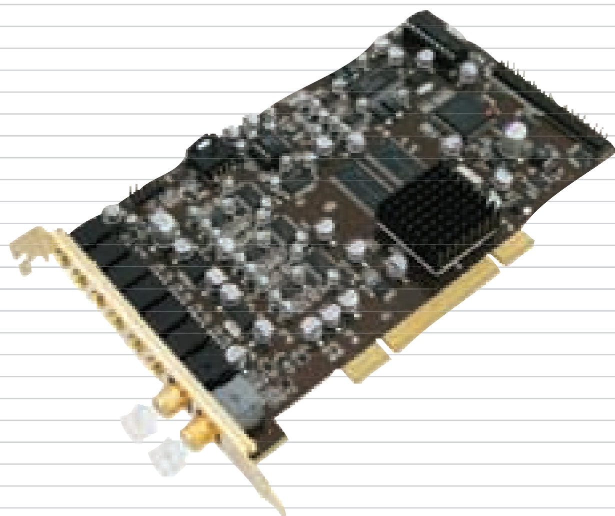
Южнокорейская компания WOW Technology, которая специализируется на выпуске эргономичных манипуляторов для настольных компьютеров, объявила о начале продаж продукта под названием Wow-Pen Joy. Сам производитель именует WOW-PEN Joy не иначе как первой вертикальной мышью. По мнению разработчиков, такой манипулятор позволяет снизить нагрузку на кисть во время длительных сеансов работы на ПК.

Интересно, что контроллер WOW-PEN Joy в категории специализированных аксессуаров получил награду Red Dot Design Award 2008. По сравнению с обычными мышами, WOW-PEN Joy предлагает более комфортное положение руки и, если верить производителю, по ощущениям в процессе работы напоминает джойстик. Области применения новинки – графический дизайн, компьютерное проектирование, игры, офисные программы. Контроллер оснащен пятью кнопками, имеет разрешение 800 точек на дюйм и рассчитан на подключение к порту USB. Его стоимость около $45.

ХОЛОДНЫЙ УМ

Марка Arctic Cooling известна многим энтузиастам по всему миру, благодаря оригинальным находкам в области эффективного охлаждения компонентов ПК. Серия кулеров для модулей памяти, которая получила название Arctic RC, по словам представителей компании, способна понизить температурный порог планок ОЗУ чуть ли не вдвое. Сравнение идет с модулями, которые не используют металлические радиаторы. Инженерами вышеупомянутой фирмы было достигнуто уменьшение температуры с 78 градусов по шкале Цельсия вплоть до 44 градусов. Мало того, если пользователю такого результата будет недостаточно, он может сделать охлаждение памяти активным, добавив к радиаторам дополнительный функциональный элемент – двойной нагнетатель Arctiv Cooling RC Turbo Module. При таком подходе температура может быть снижена и до 37 градусов, о чем свидетельствуют результаты тестирования, проводившиего теми же инженерами. И это, кстати, повысит разгонный потенциал подсистемы памяти и стабильность системы.





ПЛАТА ЗА ЗВУК

Не так давно среди производителей аудиоплат отличилась компания Auzuntech – она пошла по очевидному и эффективному пути завоевания своей части рынка. Дело в том, что все последние модели контроллеров этой марки используют в своей основе процессор X-Fi от небезызвестной компании Creative. Кроме плат Creative у геймеров особого выбора не было – только платы этой марки поддерживали на высоком уровне эффекты класса EAX. Теперь есть более дешевые решения, но не менее качественные от скромной фирмы Auzuntech. В скором времени должна появиться карта Auzen X-Fi HomeTheater 7.1. Особенностью этого устройства, рассчитанного на установку в гнездо PCI Express (а не PCI, как более ранние модели Sound Blaster), является базовая поддержка HDMI 1.3 и отсутствие преобразования понижающей дискретизации (non-downsampling), что позволяет получить высококачественный звук. С помощью Auzen X-Fi HomeTheater 7.1 пользователи смогут связать ПК и ресивер одним кабелем HDMI, а геймеры оценят наличие аппаратного ускорения звуковых эффектов и поддержку технологий объемного звука, включая EAX 5.0.

ВОДНЫЙ МИР

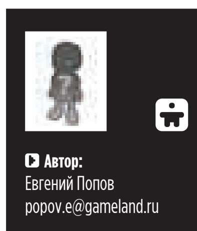
Новая система водяного охлаждения была представлена компанией Coler Master. Следует напомнить нашим читателям, что в ассортимент этой фирмы входят не только блоки питания и корпуса. Немалое внимание уделяется и тем же комплексам охлаждения – все-таки слово Cooler есть в самом названии марки.
Новинка получила название Aquagate Max. Представленное устройство рассчитано на работу с самыми разнообразными видами центральных процессоров. Пользоваться комплексом могут как обычные люди – они получат практически полностью бесшумный компьютер, так и настоящие энтузиасты. Они смогут с высокой эффективностью охлаждать процессоры серии Extreme. Водянка Cooler Master Aquagate Max имеет ESA-сертификацию и отличается высокой надежностью конструкции. Центральным элементом системы является блок с резервуаром и помпой. Охлаждать жидкость призван двухсекционный радиатор с двумя вентиляторами размером 120 мм. Вся система оснащена подсветкой зеленого цвета. Отдельным плюсом можно считать потрясающий внешний вид всех элементов СВО без исключения.





БОЕВАЯ МАШИНА

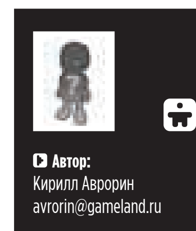
Сегодня достаточно модной тенденцией среди признанных производителей комплектующих является выпуск игровых систем в сборе. Уже отметились как Alienware, так и Acer. Теперь, как показывают анонсы, очередь за ASUS. Пока что данный сектор не освоен восточной компанией, однако продемонстрированный совсем недавно агрегат говорит о большом потенциале как инженеров, так и дизайнеров. К выходу на рынок новых адаптеров от компании NVIDIA был подготовлен выпуск готового игрового компьютера ASUS ARES CG6155, в котором таких видеокарт может быть от одной до трёх – все зависит от предпочтений и финансовых возможностей покупателя. Конечно, собранный ПК будет несколько дороже, в отличие от обыкновенных системных блоков, но с аналогичной комплектацией. Среди комплектующих: системная плата от ASUS на базе чипсета NVIDIA nForce 790i Ultra SLI, оптический привод Blu-Ray, игровые мышь, клавиатура и гарнитура. Покупатель может получить до 4 Тбайт постоянной памяти, до 8 Гбайт DDR3-1333, а также разогнанный до 4 ГГц процессор Intel Core 2 Extreme QX9650. Стоимость пока не сообщается, но если учесть ценовую политику производителя, то она будет немалой.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ЧЕТВЕРТАЯ ПОПЫТКА

Первые тесты ATI Radeon HD 4850



Автор:
Кирилл Аврорин
avrorin@gameland.ru

НОВЫЕ ПЛАТЫ СЕРИИ ATI RADEON HD 4000 БЫЛИ АНОНСИРОВАНЫ 19 ИЮНЯ СЕГО ГОДА. О ПРЕДПОЛАГАЕМЫХ ХАРАКТЕРИСТИКАХ И ОСОБЕННОСТЯХ ПЛАТЫ МЫ РАССКАЗЫВАЛИ НАШИМ ЧИТАТЕЛЯМ В ПРЕДЫДУЩЕМ НОМЕРЕ. КАК ВЫЯСНИЛОСЬ, НЕ ВСЕ ДАННЫЕ ОКАЗАЛИСЬ ВЕРНЫМИ И СОВПАЛИ С ОЖИДАЕМЫМИ, А ЗНАЧИТ, ПРЕДСТАВИТЕЛИ AMD ДОСТАТОЧНО ХОРОШО УМЕЮТ ДЕРЖАТЬ СВОИ РАЗРАБОТКИ В СЕКРЕТЕ. К СЧАСТЬЮ, СОТРУДНИКАМ НАШЕГО ИЗДАНИЯ УДАЛОСЬ ПОБЫВАТЬ НА ПРЕЗЕНТАЦИИ. ТАК ЧТО ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ ПОЛУЧИЛА ВОЗМОЖНОСТЬ ИЗУЧИТЬ ATI RADEON HD 4850 В ЧИСЛЕ ПЕРВЫХ. ВСТРЕЧАЙТЕ ТЕКСТ С ПЕРЕДОВОЙ ОБ ОСОБЕННОСТЯХ НОВОЙ ЛИНЕЙКИ, О ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫХ ФУНКЦИЯХ И ТЕХНОЛОГИЯХ.

ВИДЕОКАРТЫ И ОПТИМИЗМ

Презентация была проведена для представителей прессы со всего мира в городе Малага, который расположен в Испании. Среди сотрудников AMD, которые рассказывали журналистам об особенностях новых графических плат, был вице-президент по продажам и маркетингу в России, СНГ и Восточной Европе Пьер Брансвик. Было много сказано о потенциале графических решений от AMD, перспективах и заделе на будущее. Однако, вопреки традиции, никто не рассказывал о самых мощных в мире акселераторах. Немного ранее уже состоялся анонс долгожданных GeForce 280 и GeForce 260 от компании NVIDIA., Как показали результаты независимого тестирования в Сети, платы производства этой фирмы, как и всегда, оказались на высоте. Решения NVIDIA требуют отдельного рассмотрения, и говорить оних мы сегодня не будем. Ибо первые тестовые образцы еще не добрались до нашей страны. Надеемся, что уже в следующем номере нам удастся предоставить не только сводку о технологических деталях новинок, но и указать результаты комплексного тестирования.
Вернемся же к решениям от AMD. Со времен существования ATI как самостоятельного чипмейкера, графические процессоры от двух противоборствующих компаний в корне отличались друг от друга. Близкие архитектуры были представлены лишь один раз в 2004 году. Речь идет о чипах R420 и NV40. Это был период острой конкуренции между производителями. Оба процессора использовали по 16 пиксельных конвейеров и по 8 блоков вершинных шейдеров. В дальнейшем подобных ситуаций не встречалось – инженеры пытались найти свой, неповторимый конструкт для работы с графикой.
Как и прежде, основой любой видеокарты служит центральный процессор – этот факт остался неизменным со времен начала разработки внешних акселераторов. Увеличивалась площадь кристаллов, увеличивалось количество транзисторов, но система с единственным ядром до сих пор остается самым удачным решением, несмотря на многочисленные попытки заставить нормально работать технологии SLI или Crossfire.
Если для NVIDIA графический процессор G80, который стал основой линейки GeForce 8, получился весьма удачным, то выпущенный примерно в то же время R600 создал немало проблем инженерам AMD. Трудности заключались в его архитектуре, а навалившиеся финансовые заботы добавили сложностей на пути создания конкурентоспособной видеокарты.

ПЕРВЫЕ КАРТЫ ATI RADEON HD 4000

Уже на этапе проектирования новой архитектуры изготовитель уделял внимание впервую очередь двум факторам – энергопотреблению и размерам. Речь идет, естественно, о максимальном уровне эффективности при невысокой конечной стоимости. Поскольку нишу высокопроизводительных моделей AMD занять сейчас достаточно тяжело, было принято решение дать покупателю максимум производительности за минимальную стоимость. И такой подход нельзя считать опрометчивым. Не так много людей способны приобретать видеокарты ценой по $500. Основная доля продаж, согласно аналитическим отчетам независимых экспертов, приходится именно на платы стоимостью $250. С другой стороны, самые дорогие и эффективные устройства являются своеобразными приманками для покупателей.
Перейдем, наконец, к рассмотрению особенностей самой архитектуры. Мы не будем слишком углубляться в технические детали и расскажем только о тех особенностях, которые будут действительно интересны всем нашим читателям. Как и ожидалось, пока линейка представлена решениями, которые получили название ATI Radeon HD 4850 и ATI Radeon HD 4870 с памятью инновационного формата GDDR5. Старшая модель имеет 1 Гбайт памяти нового стандарта, в то время как младшая модель получила всего 512 Мбайт. Интересно также, что ATI Radeon HD 4850 будет представлена позже еще двумя вариантами, которые будут различаться за счет количества памяти. Модификации получат 512 Мбайт и 256 Мбайт в формате GDDR5.

АРХИТЕКТУРА

Графический процессор RV770 оказался достаточно маленьким в сравнении с предыдущими решениями и аналогами NVIDIA. Площадь кристалла всего 260 мм^2. Это мало! Он изготовлен с учетом 55-нм технологического процесса. Ранее этот факт можно было считать преимуществом продуктов компании, однако NVIDIA уже объявила о выпуске GeForce 9800 GTX+ на базе чипа G92B, который будет изготовлен по таким же нормам. Собственно сам техпроцесс и является главной инновацией по сравнению с предшественниками, поскольку он позволил производителю на девять процентов увеличить частоту работы ядра и унифицированных процессоров. В случае с RV770 архитектуру нельзя назвать полностью инновационной. Подобно конкуренту, AMD не стала начинать все с нуля и решила потратить время и средства на доработку уже существующего решения. Результат вышел очень похожим на предшественника. Чип R600 получил продолжение в виде RV770.
Что интересно, архитектура, использованная при разработке RV770, была первоначально представлена в чипе Xenos – графическом движке игровой консоли Microsoft Xbox 360. Сам конструкт построен на базе SIMD-массивов. У того же чипа Xenos их предусмотрено три, а у R600 или R670 – четыре. Рассматриваемая версия графического процессора использует уже десять SIMD-массивов. Каждый такой массив состоит из 80 потоковых (или унифицированных процессоров). В результате получается, что сам чип оснащен 800 (!) потоковыми процессорами. Они сгруппированы в некие пятиканальные блоки VLIW. Всего предусмотрено по 16 блоков на каждый массив. Не обошлось без того, что производитель не только оптимизировал работу графического чипа, увеличив количество транзисторов, но и позаимствовал некоторые идеи у конкурента. В свое время в G80 был интегрирован небольшой объем памяти Shared Memory в размере 16 Кбайт на каждый мультипроцессор. Эта область позволяет обмениваться данными между потоками и, в отличие от КЭШа, может быть использована программистами при разработке приложений. Версия такой памяти была названа AMD как Local Data Share и имеет точно такие же размеры. Роль ее осталась прежней. Тем не менее, производитель пошел дальше и внедрил еще одну область памяти (еще 16 Кбайт) для обмена данными между SIMD-массивами.

КОНТРОЛЛЕР ПАМЯТИ И БЛОКИ ROP

Первой серьезной разработкой в области усовершенствования контроллера памяти была кольцевая шина Ring Bus, которая впервые была использована с платами на базе R520. Инженеры AMD постоянно дорабатывают ее, предлагая что-то новое. На этот раз было произведено разделение доступа для обращений, при которых требуется большая пропускная способность. Такой подход обеспечивает более эффективную работу всей системы в целом. Что касается блоков растровых операций, то они были узким местом предыдущих версий процессоров AMD. После включения сглаживания и фильтрации решения от AMD демонстрировали сильную просадку по производительности. В режимах с тяжелой нагрузкой решения от NVIDIA держали безусловное лидерство. И здесь инженеры не стали разрабатывать систему с нуля. Была поставлена цель – улучшить эффективность имеющейся системы и устранить основные ее недостатки. В принципе, инженерам удалось достигнуть некоторых результатов (в частности, был переработана схема Z-рендеринга), однако итоги тестирования показывают, что даже после внесенных изменений эффективность в тестах со сглаживанием находится не на желанном уровне.

ATI RADEON HD 4850

Компания AMD любезно предоставила нашей лаборатории тестовые образцы видеокарты ATI Radeon HD 4850. Мы решили провести эксперимент как для единичной платы, так и для двух плат в режиме Crossfire. Прежде чем переходить к методике тестирования, следует рассказать об особенностях самого устройства в целом. Плата выполнена традиционно на текстолите красного цвета. Устройство использует однослотовый дизайн. Внешне она очень напоминает представителя предыдущей линейки – видеокарту ATI Radeon HD 3850. Сходство было достигнуто в основном за счет идентичной системы охлаждения. Для дополнительного питания используется всего один шестиконтактный разъем питания. Память собрана на восьми схемах производства Qimonda и работает с временем выборки 1 нс. Линии схем расположены под прямым углом к процессору и так же контактируют с кулером, как и ядро. Для работы опции CrossfireX предусмотрено два контактных разъема. В комплекте с каждой платой будет поставляться необходимый набор переходников и мостик с гибким шлейфом для соединения двух акселераторов.

Тестовый стенд

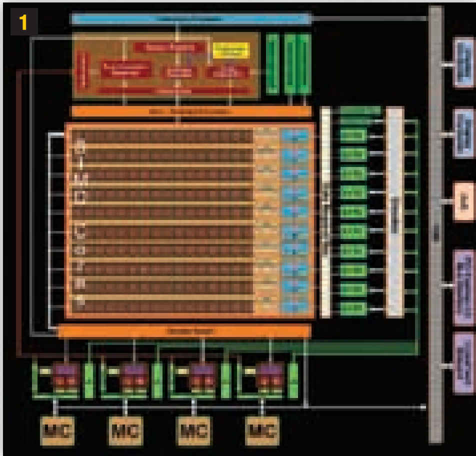
Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Память DDR II: 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск: RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод: LG GSA-H62N
Корпус: GMC R2 TOAST
БП: ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional, Microsoft Windows Vista Ultimate

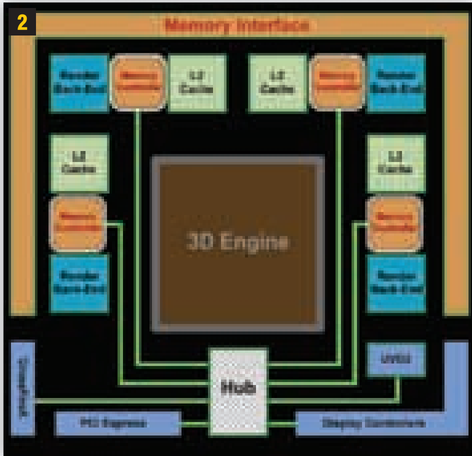
Методика тестирования

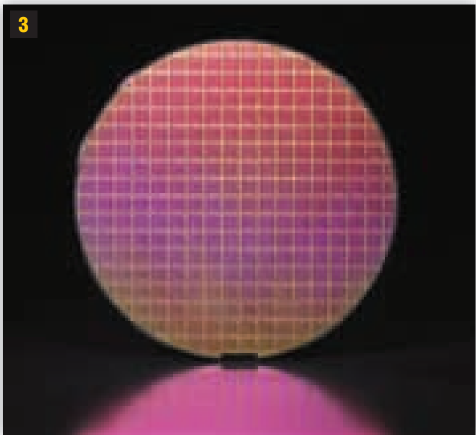
В процессе тестирования мы воспользовались пакетом 3DMark'06. Более того, в качестве эксперимента была применена последняя версия 3DMark Vantage, о которой было рассказано в рубрике «Матчасть». Из-за достаточно суровых требований к системе и не слишком качественного ПО, мы не будем производить с помощью этого пакета тестирование в дальнейшем. Из игровых платформ мы выбрали Crysis и Unreal Tournament 3. Карты прогонялись в режиме без сглаживания и анизотропной фильтрации. Разрешение, выставленное для тестирования в играх и бенчмарках, – 1280x1024 точек.

Что мы тестировали

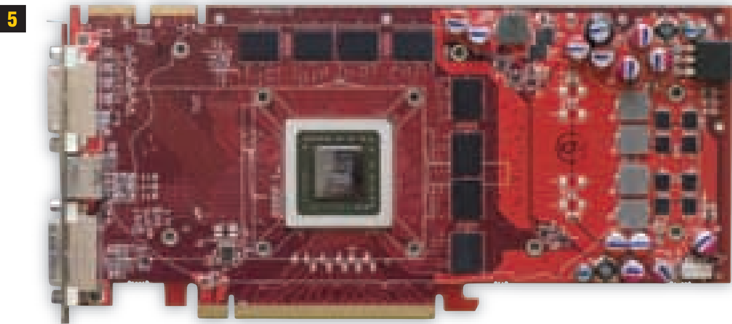
Radeon HD 4850
Radeon HD 3850
GeForce 8800 GT
GeForce 9600 GT
GeForce 9800 GTX
GeForce 9800 GX2

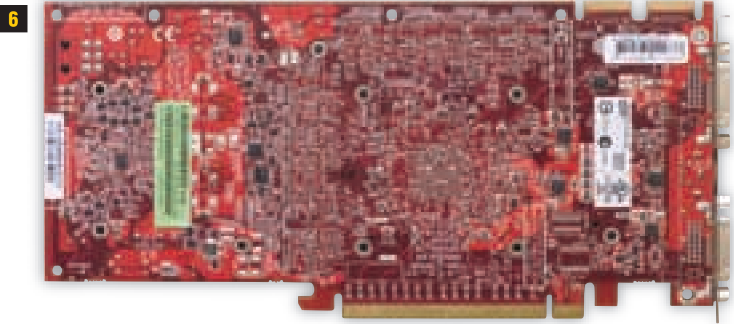












1 Архитектура графического процессора RV770 в блок-схеме.

2 Принцип работы кольцевой подсистемы памяти.

3 Подложка с процессорами RV770, изготовленными по технологии 55-нм.

4 Графический чип RV770 на подложке в приближении. Технология изготовления точно такая же, как и в случае с ЦП.

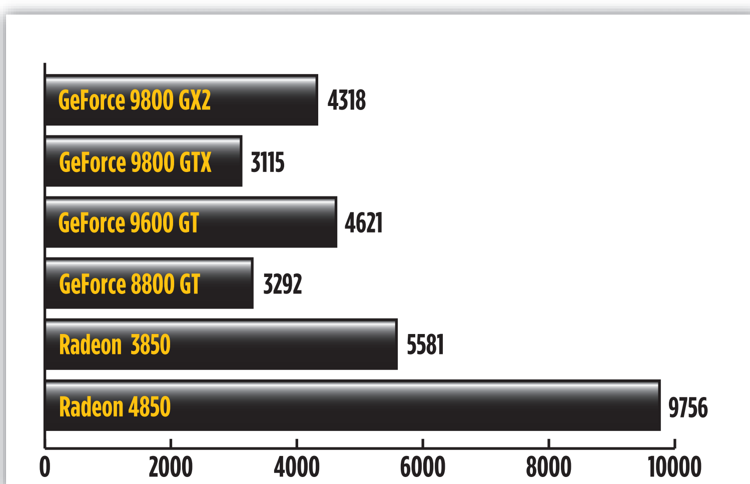
5 Видеокарта ATI Radeon HD 4850 без системы охлаждения. Обратите внимание на то, что, в отличие от решений NVIDIA, чип не прикрыт защитной крышкой.

6 Тестовый образец видеокарты ATI Radeon HD 4850 с обратной стороны. Как видно, все основные элементы собраны на лицевой части платы.

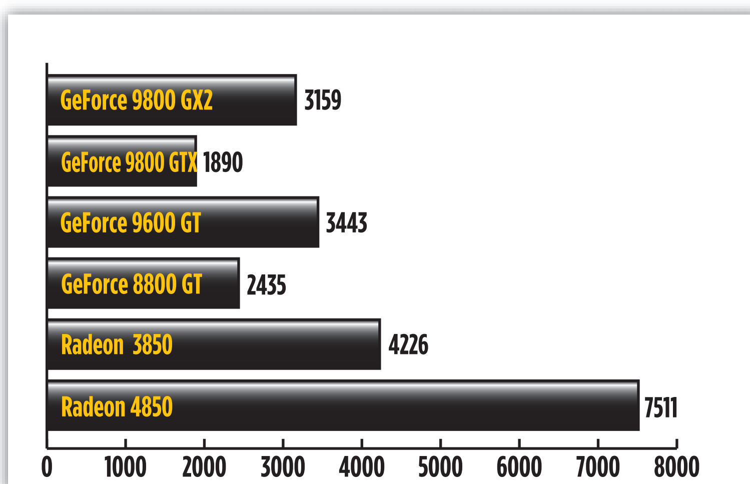
ХАРАКТЕРИСТИКИ ГРАФИЧЕСКИХ АДАПТЕРОВ ТЕКУЩИХ И ПРОШЛЫХ ПОКОЛЕНИЙ

	Radeon HD 3850	Radeon HD 3870	Radeon HD 4850	Radeon HD 4870	GeForce 8800 GT	GeForce 8800 GTS	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 Ultra	GeForce 9600 GT	GeForce 9800 GTX	GeForce GTX 260	GeForce GTX 280
Количество унифицированных процессоров	320	320	800	800	112	128	128	128	64	128	192	240
Количество блоков ROP	16	16	16	16	16	16	24	24	16	16	28	32
Графический процессор	RV670	RV670	RV770	RV770	G92	G92	G80	G80	G94	G92	GT200	GT200
Количество транзисторов	666M	666 млн.	956 млн	956 млн	754 млн	754 млн	681 млн	681 млн	505 млн	754 млн	1400 млн	1400 млн
Объем памяти	256 Мбайт	512 Мбайт	512 Мбайт	512 Мбайт	512 Мбайт	512 Мбайт	768 Мбайт	768 Мбайт	512 Мбайт	512 Мбайт	896 Мбайт	1024 Мбайт
Ширина шины	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	384 бит	384 бит	256 бит	256 бит	448 бит	512 бит
Частота работы чипа	670 МГц	777 МГц	625 МГц	750 МГц	600 МГц	650 МГц	575 МГц	612 МГц	650 МГц	675 МГц	576 МГц	602 МГц
Частота работы памяти	828 МГц	1126 МГц	993 МГц	900 МГц	900 МГц	970 МГц	900 МГц	1080 МГц	900 МГц	1100 МГц	999 МГц	1107 МГц
Цена	$120	$150	$199	$299	$160	$210	$390	$520	$140	$450	Не известна	Не известна

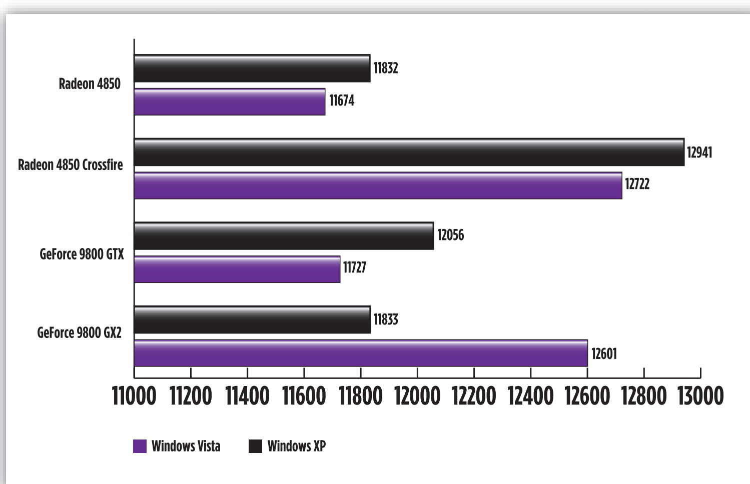
3DMARK VANTAGE, EXTREME PROFILE 1280X1024



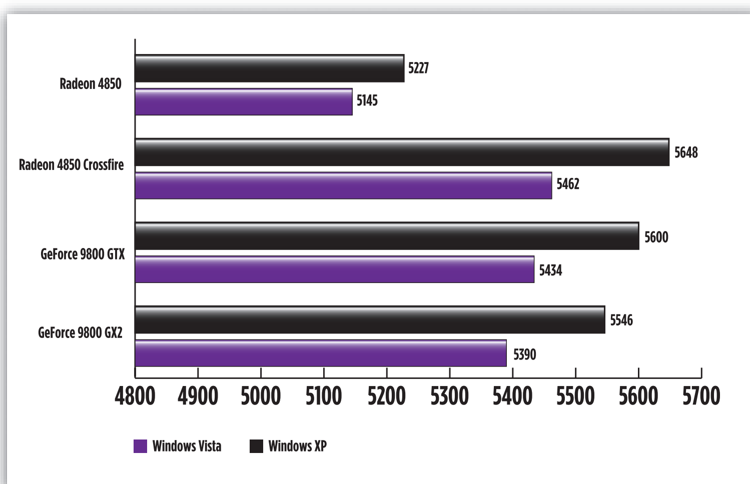
3DMARK VANTAGE, EXTREME PROFILE 1280X1024, 4XAA, 16XAF



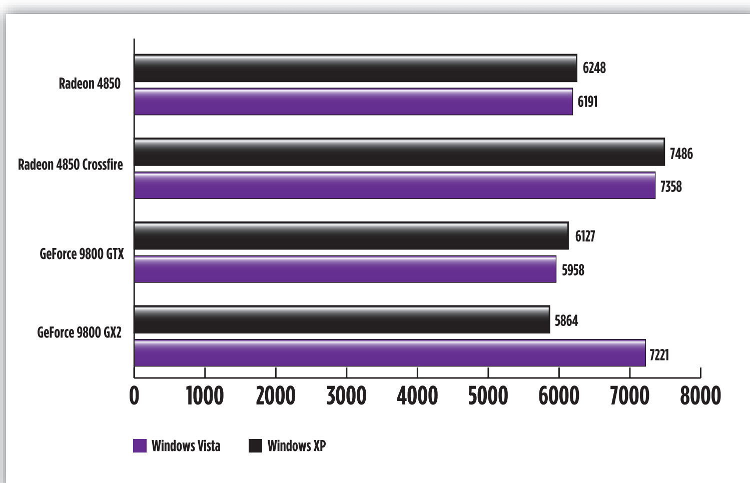
3DMARK'06, OVERALL MARK (РЕЖИМ CROSSFIREX)



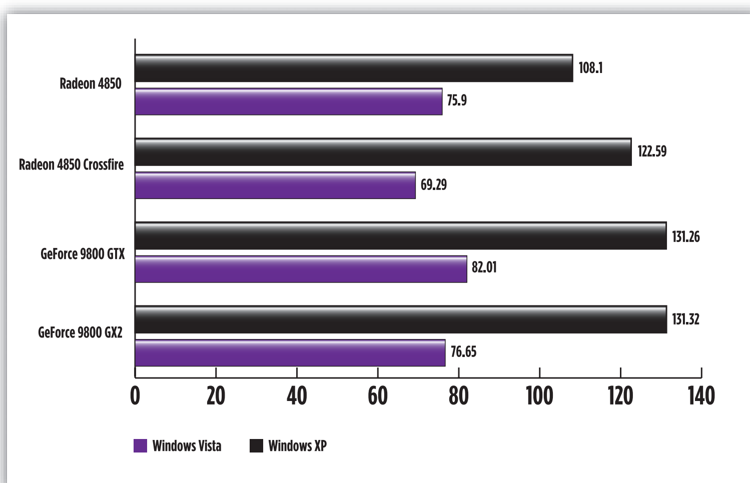
3DMARK'06, SM 2.0 MARKS (РЕЖИМ CROSSFIREX)



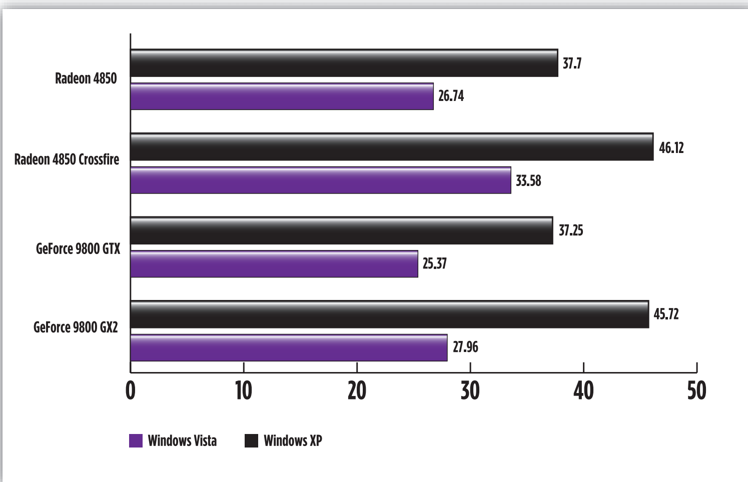
3DMARK'06, HDR/SM 3.0 (РЕЖИМ CROSSFIREX)



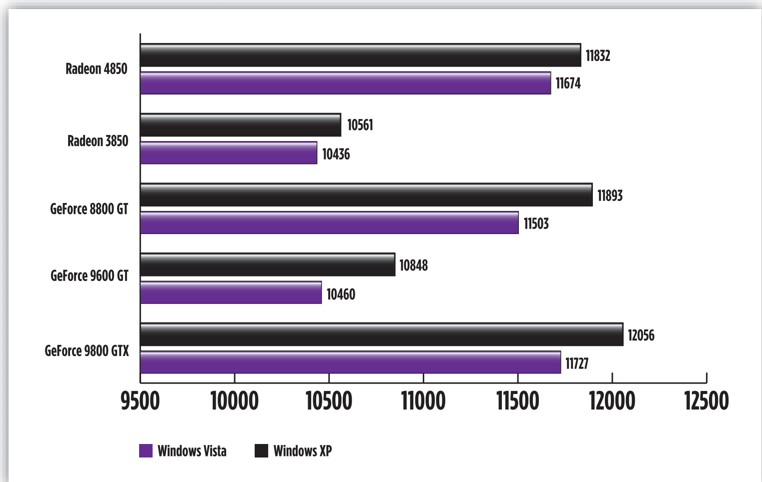
UNREAL TOURNAMENT 3, (РЕЖИМ CROSSFIREX)



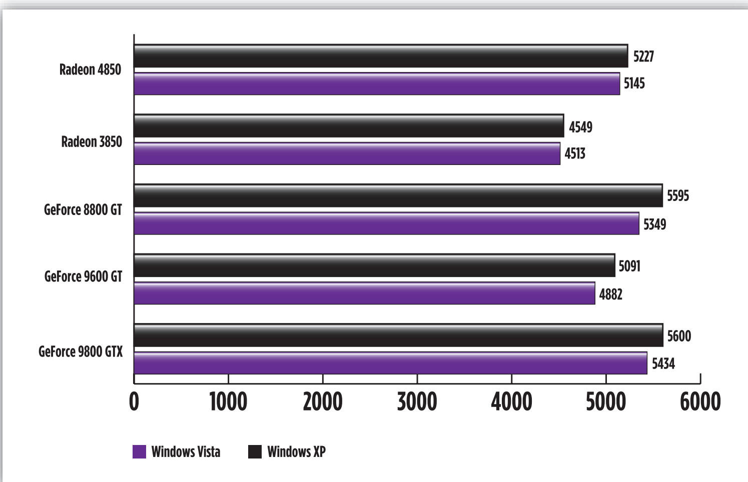
CRYSIS, GPU TEST, 1280X1024



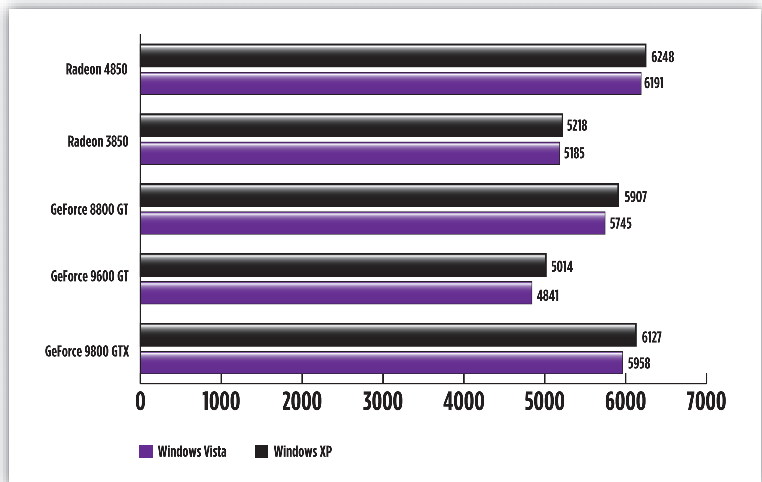
3DMARK'06, OVERALL MARK



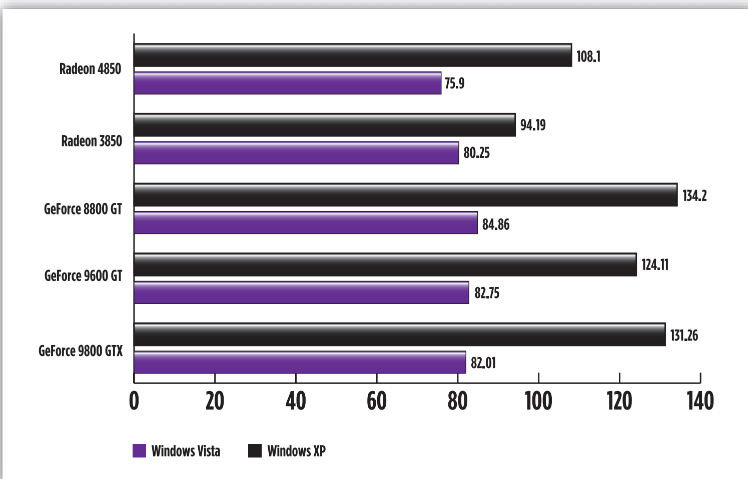
3DMARK'06, SM 2.0



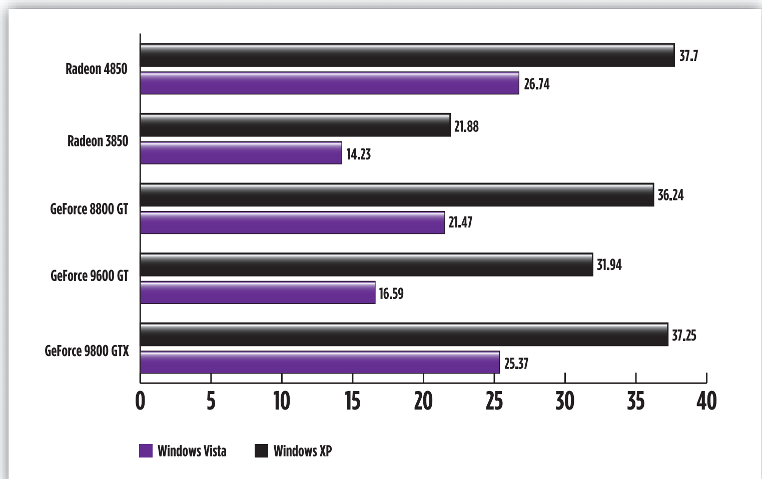
3DMARK'06, SM 3.0

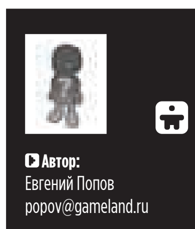


UNREAL TOURNAMENT 3, 1280X1024



CRYSIS, 1280X1024





Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

КЛЕЙТЕ МАРКИ

ОБЗОР НАБОРА ТЕСТОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ FUTUREMARK 3DMARK VANTAGE

ВСЕ ИМЕЕТ СВОЮ МЕРУ ОЦЕНКИ. ДАЖЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ КОМПЬЮТЕРА. СУЩЕСТВУЕТ ПРАКТИЧЕСКИ ОФИЦИАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ИЗМЕРЕНИЯ МОЩНОСТИ И ЭФФЕКТИВНОСТИ ТОЙ ИЛИ ИНОЙ КОНФИГУРАЦИИ. НА ПРОТЯЖЕНИИ ДЕСЯТИЛЕТИЯ ФИНСКАЯ КОМПАНИЯ FUTUREMARK РАЗРАБАТЫВАЕТ ТЕСТОВЫЕ ПАКЕТЫ, КОТОРЫМИ ПОЛЬЗУЮТСЯ ВСЕ – И ПРЕДСТАВИТЕЛИ ПРЕССЫ, И ЭНТУЗИАСТЫ, И ОБЫКНОВЕННЫЕ ГЕЙМЕРЫ. ПОСЛЕДНИМ ПРОДУКТОМ FUTUREMARK СТАЛ ОЦЕНОЧНЫЙ ПРОГРАММНЫЙ НАБОР 3DMARK VANTAGE, КОТОРЫЙ МЫ И РАССМОТРИМ.

1 Игровой тест в программном пакете 3DMark'99. Когда-то такой уровень качества был действительно высоким.

2 Сегодня многие производители видеокарт укомплектовывают профессиональной версией свои продукты. Возможно, в скором времени многим пользователям не придется платить $500 за тестовый пакет.

3 Профессиональная версия бенчмарка 3DMark Vantage включает в себя два графических теста и два теста для центрального процессора.

4 Теперь всем частным пользователям для просмотра результатов тестирования придется пользоваться Интернетом. Только версия Professional дает доступ к данным в режиме off-line.

5 Программой предусмотрены профили Entry, Performance, High Detail и Extreme (максимальное качество). Любое изменение в настройках определенного профиля переводит набор настроек в состояние Custom.

6 После установки дистрибутива на компьютер во время первого запуска будет предложено выбрать пакет, который обозначит уровень возможностей 3DMark Vantage.

Немного истории

Компания Futuremark занимается разработкой тестовых пакетов для оценки производительности компьютерных комплектующих – непосредственно самого железа и его будущих перспектив. Сегодня в ассортименте продуктов от финской корпорации есть большое количество программных «оценщиков», включая PCMark для оценки работоспособности компонентов в отдельности и общего уровня эффективности, 3DMark Mobile для портативных платформ и коммуникаторов OpenGL ES, а также SPMark для мобильных телефонов. Но главным козырем, своеобразной визитной карточкой до сих пор остается 3DMark. Производитель заявляет о более чем тридцати миллионах пользователей, которые были зарегистрированы в базе электронных результатов Online Result Browser (ORB). Первая версия бенчмарка получила название 3DMark'99 и была выпущена девять лет назад. Минимальные системные требования для такого пакета были: процессор Intel Pentium или совместимый, 32 Мбайт оперативной памяти, операционная система Microsoft Windows 95 или 98, а также ускоритель, поддерживающий DirectX 6.0. Для информационных технологий это действительно огромный срок. Но настоящую популярность завоевал пакет 3DMark'01, которым наиболее активно стали пользоваться экспериментальные сетевые ресурсы, а также печатные издания при проведении сравнительных обзоров видеокарт и оценке общего уровня производительности. Начиная с версии 2001-го года, пакет 3DMark стал предоставляться только за деньги. До определенного момента все пакеты получали названия в соответствии с годом выпуска. Только последние 3DMark и PCMark получили название Vantage, что переводится с английского как преимущество или превосходство.

Особенности

В первую очередь стоит отметить, что производитель пересмотрел ценовую политику. Теперь она действует против потребителя. Если раньше пакет 3DMark был доступен многим пользователям, то теперь за самую полную версию просят как за видеокарту из сегмента высокопроизводительных решений. Все дело в том, что на разработку 3DMark Vantage компания затратила около пяти миллионов долларов. На наш взгляд, это просто огромная сумма для такого проекта. Если и дальше оперировать цифрами, то на изготовление предыдущей версии было потрачено два миллиона, а предшествующий PCMark Vantage стоил разработчику всего один миллион. Большая часть денег ушла на изготовление инновационного движка D3D10, сопроводительных утилит, сервисов по анализу и сравнению результатов тестирования. Ранее бесплатная тестовая версия могла запускать себя многократно. Теперь же пакет под заголовком Trial Version позволяет всего один раз запускать тест. Точно такая же по функциональности версия, но с возможностью многократного запуска уже будет стоить какую-то сумму. Мы использовали коммерческую версию Professional, которая содержит два графических теста, два теста центрального процессора и шесть Feature-тестов (они на общий результат, который выставляется при оценке производительности всей системы, не влияют). Базовые тесты, если сравнивать с 3DMark'06, полностью обновлены. Пара игровых тестов, например, весьма насыщены деталями, которые позволяют в полной мере раскрыть возможности ускорителей с поддержкой DirectX 10. Тесты процессора разрабатывались также без оглядки на ранние версии программы. Они отличаются достаточно близкими к реальным игровым алгоритмам расчетами искусственного интеллекта и физических процессов. Предусмотрен также тест ЦП, который проверят работу аппаратного ускорителя Ageia PhysX. Из основных отличий от предыдущих версий стоит отметить жестко заданную систему профилей настроек – так называемых «пресетов» (от англ. – preset). Программой предлагаются профили Entry (начальный уровень), Performance (превалирующий учет производительности), High Detail (ресурсы направлены на создание более высокого качества изображения) и Extreme (максимальное качество). Любое изменение в настройках определенного профиля переводит набор настроек в состояние Custom. Тем не менее, подобный подход позволяет пользователям, которые не сильны в технологических особенностях и не знают, какие настройки на что влияют, выбрать правильную, по их усмотрению, конфигурацию. Как и раньше, в пакете предусмотрена возможность проанализировать систему и узнать, какие комплектующие установлены в компьютере. Данные могут выводиться на лист в формате HTML.

Для видеокарт, которые не являются высокопроизводительными решениями, предусмотрена опция Flush on low FPS. В связи с тем, что программа может достаточно сильно нагрузить систему, велика вероятность ошибки Timeout Detection and Recovery (TDR). После ее возникновения тест сбрасывается. Такая ситуация возможна, когда количество кадров в секунду предельно низко, то есть не более 2 FPS. В случае включения опции Flush on low FPS на видеокарту подаются специальные команды отчистки, которые способствуют предотвращению сбоя. Однако такая опция сильно влияет на достоверность результатов, так что включать ее стоит только тогда, когда пользователь не уверен в стабильности работы 3DMark Vantage с его компьютером.

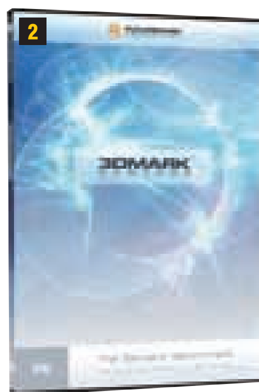
Установка

Дистрибутив программы можно скачать с официального сайта компании по ссылке http://www.futuremark.com/download/3dmarkvantage/?from=counter. Пользователю предлагается четыре версии пакета, который он выбирает в соответствии с предпочтениями и финансовыми возможностями. Версия 3DMark Trial не дает возможности регулировать настройки и действительна только в рамках одной конфигурации. Зато ее можно скачать бесплатно. За остальные три придется заплатить денежки. Самая простая 3DMark Vantage Basic Edition стоит $6.95. Она позволяет неограниченное количество раз запускать тест в рамках одного набора настроек. Для просмотра результатов необходима интернет-связь. Более серьезная версия получила название Advanced Edition и продается за $19.95. Она дает доступ к неограниченному набору настроек, пользовательским установкам, но также требует доступа к всемирной сети. Наиболее полная версия называется по традиции Professional. За нее придется отдать просто астрономическую сумму – $495.00. Только этот пакет может быть использован в коммерческих целях, то есть прессой и компаниями. Он обладает всеми возможностями бенчмарка, позволяет просматривать результаты в офф-лайн, а также включает услуги технической поддержки и работы консольного окна. Последний пакет предоставляется без каких-либо ограничений и является редакцией программы рекомендованной для прессы. Более подробно отличия описаны в прилагаемой к статье таблице. Дистрибутив утилиты занимает около 450 Мбайт. После установки программа будет занимать в среднем 600 Мбайт на жестком диске. При инсталляции 3DMark Vantage дополнительно ставятся DirectX10 Runtimes, дистрибутив Ageia PhysX, а также Microsoft Visual C++ 2005 Redistributable Package.

Тесты

Для получения наиболее точных результатов специалисты Futuremark рекомендуют следующую методику работы с программой. После установки и перед запуском нужно перезагрузить компьютер. Подождать пару минут после загрузки ОС и закрыть все запущенные приложения, которые могут повлиять на работу компонентов ПК. Далее, что удивительно, нужно выждать еще 15 минут и уже тогда запускать 3DMark Vantage и сами тесты. Далее, после получения итоговых данных, следует повторить указанные выше действия, начиная с перезагрузки системы. После получения трех независимых результатов нужно взять среднее – этот показатель и будет наиболее точной оценкой эффективности работы системы. Мало того, производитель рекомендует делать тесты на системах «чистых», то есть без предустановленного программного обеспечения, сразу после установки операционной системы и драйверов.

1

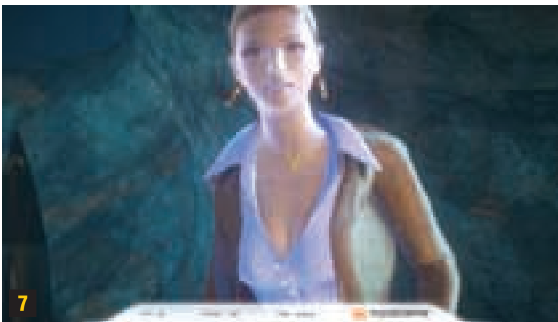

2


3















7 Первый графический тест Jane Nash. Здесь предусмотрена сцена с большим количеством физики, столкновения объектов, обработки текстур, водной глади (преломление, отражение).

8 Второй графический тест New Calico. Космическая сцена со взрывами и полетами. Здесь имеется большое количество динамических объектов и теней. Предусмотрен объемный туман и статичные элементы.

9 Процессорный тест AI с элементами искусственного интеллекта. Он обозначен высокой рабочей нагрузкой на математический аппарат системы. Здесь большое количество летной динамики, маневрирования. Сцена заполнена воздушными кораблями, которые прокладывают путь, не допуская столкновений и рассчитывая оптимальный маршрут.

10 Процессорный тест Physics с реализацией тяжелой вычислительной нагрузки. На экране отображаются самолеты, которые в процессе движения оставляют дымный шлейф, сталкиваются с некоторыми элементами. При этом дым реагирует на прохождение сквозь него летающих объектов.

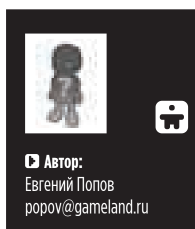
11 Один из шести feature-тестов Parallax Occlusion Mapping. Данные тесты необходимы для определения специфических особенностей видеокарт. Например, данный тест использует сложные пиксельные шейдеры, динамическое управление обменом данных, а также методы трассировки лучей.

ОСОБЕННОСТИ ПРОФИЛЕЙ 3DMARK VANTAGE

Параметр	Entry	Performance	High	Extreme
Разрешение	1024x768	1280x1024	1680x1050	1920x1200
Количество сэмплов при мультисэмплинге	1	1	2	4
Качество мультисэмплинга	0	0	1	1
Фильтрация текстур	Трилинейная	Трилинейная	Анизотропная	Анизотропная
Максимальная анизотропная фильтрация	отсутствует	отсутствует	8	16
Качество текстур	Entry	Performance	High	Extreme
Качество теневого шейдера	Entry	Performance	High	Extreme
Качество разрешения теней	Entry	Performance	High	Extreme
Качество шейдера, имитирующего рельеф	Entry	Performance	High	Extreme
Качество объемного рендеринга	Entry	Performance	High	Extreme
Масштаб постобработки	1:5	1:2	1:2	1:5
Отключенные эффекты постобработки	Motion Blur, DOF	нет	нет	нет

РАЗЛИЧИЯ В ВЕРСИЯХ 3DMARK VANTAGE

	Trial	Basic	Advanced	Professional
Неограниченное количество запусков	Нет	Есть	Есть	Есть
Профиль Entry	Нет	Нет	Есть	Есть
Профиль Performance	Есть	Есть	Есть	Есть
Профиль High	Нет	Нет	Есть	Есть
Профиль Extreme	Нет	Нет	Есть	Есть
Тесты категории Feature	Нет	Нет	Есть	Есть
Интерфейс командной строки	Нет	Нет	Нет	Есть



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

НОВЫЙ ВИД

ТЕСТИРОВАНИЕ HYBRID SLI

К ИНТЕГРИРОВАННОМУ ГРАФИЧЕСКОМУ КОНТРОЛЛЕРУ МНОГИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ, В ЧАСТНОСТИ ЛЮБИТЕЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, ОТНОСЯТСЯ СКЕПТИЧЕСКИ. ДЕЙСТВИТЕЛЬНО, МНОГО ЛИ ПОЛЬЗЫ ОТ СЛАБЕНЬКОГО ЧИПА, КОТОРЫЙ ТОЛЬКО И СПОСОБЕН, ЧТО НА СЛАБЫХ РАЗРЕШЕНИЯХ ТЯНУТЬ ДРЕВНИЕ КАК МИР ИГРУШКИ. ОДНАКО НЕ ВСЕ ТАК ПЛОХО В НАШЕМ КОРОЛЕВСТВЕ. РАЗРАБОТЧИКИ ДЕЛАЮТ ВСЕ, ЧТОБЫ ПОКУПАТЕЛЬ ВЫЛОЖИЛ ИЗ КАРМАНА КРУГЛЕНЬКУЮ СУММУ. ОЧЕРЕДНОЕ НОВШЕСТВО – ТЕХНОЛОГИЯ HYBRID SLI ДЛЯ ОБЪЕДИНЕНИЯ ДИСКРЕТНОЙ И ВСТРОЕННОЙ ГРАФИКИ. ВЕДЬ ДЛЯ МНОГИХ НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ СБОРКИ ПК ПОКУПКА МОЩНОЙ ВИДЕОКАРТЫ – НЕОПРАВДАННЫЕ РАСХОДЫ. НО ОНИ ОКУПЯТСЯ СТОРИЦЕЙ, ЕСЛИ В ДАЛЬНЕЙШЕМ ВСТРОЕННЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ АДАПТЕР БУДЕТ ПОМОГАТЬ ВНЕШНЕМУ.

Тестовый стенд

Процессор: AMD Athlon X2 6000+
Системная плата: ASUS M3N-HT Deluxe
Память: 2 x 1024 Мбайт, Kingston HyperX DDR2 KHX7200D2K2/1G
Кулер: Glacialtech Igloo 7200 Light
Видеоплата: MSI NX8500GT-TD256E
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
Блок питания: 450 Вт, Floston
Операционная система: Microsoft Windows Vista Ultimate, Special Pack 1
Драйвер: NVIDIA nForce 175.14

Технология

Подобного рода решения пытались изготовить многие чипмейкеры, в том числе и AMD, и NVIDIA. Но теперь, похоже, эпоха чипсетов без встроенного видео заканчивается. Обе компании внедряют в системную логику графические решения. Компания NVIDIA и того больше, внедряет в нее технологию Hybrid SLI. Интересно, что эта технология направлена на повышение производительности графической подсистемы и снижение в целом уровня энергопотребления. Для этого были разработаны две основополагающие функции GeForce Boost и Hybrid Power. Видеокарты класса GeForce 8400 GS и GeForce 8500 GT с использованием технологии GeForce Boost получают возможность разделять нагрузку с интегрированным графическим ядром. В свою очередь Hybrid Power позволяет видеокартам верхнего ценового сегмента (речь идет об GeForce 9800 GTX и GeForce 9800 GX2) перенести обработку двумерных приложений полностью и целиком на встроенное ядро, тем самым снизив значительно не только энергопотребление, но и шумовой порог. Сейчас таким функционалом обладают лишь две упомянутые выше видеокарты, однако в будущем NVIDIA планирует расширить поддержку на все современные платы.

Платформа

В ASUS M3N-HT Deluxe внимание привлекает система охлаждения. Медный массив контактирует не только с чипсетом, который представлен двумя схемами, но и с системой питания. Мало того, пользователь может собственноручно установить дополнительный модуль из комплекта. Он обеспечит дополнительное охлаждение северному мосту чипсета и двум модулям памяти. Вся эта конструкция соединена витиеватым набором тепловых трубок. На платформе установлено три слота PCI-Express X16. Они могут работать в режиме 3-Way SLI – когда три идентичные видеокарты объединяют производственные мощности. Из прочих особенностей отметим наличие порта HDMI, коаксиальных и цифровых выходов, а также внешнего e-SATA для подключения жестких дисков. В случае с ASUS M3N-HT Deluxe пользователь получает интегрированный графический контроллер GeForce 8200 с поддержкой программного интерфейса Microsoft DirectX 10, а также технологий nVidia PureVideo и Hybrid SLI. Наличие интегрированного ядра подтверждается присутствием на задней панели видеовыхода d-Sub. Аналогично графическим процессорам у современных видеокарт, в чипсет интегрирован самостоятельный блок для декодирования HD-видео в форматах MPEG2, H.264 и VC-1.

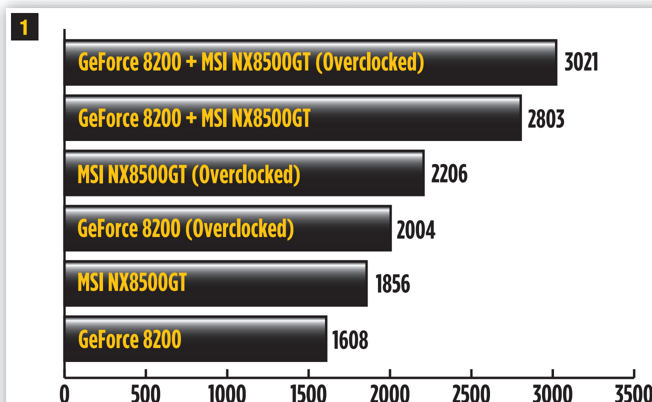
Как мы тестировали

Прежде чем рассказать о том, как осуществлялось экспериментальное получение данных по производительности, следует сказать, что мы уделили внимание и разгону. Сам процесс оверклокинга мы производили с помощью всем известной утилиты Riva Tuner. В режиме SLI оба графических устройства могут быть разогнаны – этому ничего не препятствует. Для тех, кто не сталкивался с разгоном до сих пор, представим краткую методику разгона видео. Секция Low-Level System Tweaks оснащена подменю Overclocking. Здесь можно увидеть два ползунка, один из которых отвечает за графический процессор, а второй за память. Передвигая с определенным коротким шагом один из ползунков, периодически, после каждой манипуляции, запускаем тест на стабильность, способный нагрузить адаптер. В качестве средства проверки выступил популярный бенчмарк 3DMark'06. Если на экране наблюдаются искажения изображения или посторонние элементы (их еще называют артефактами), то предел достигнут и, установив последний успешный результат, переходим к повышению частот с помощью другого ползунка. В итоге должен получиться набор частотных характеристик, который можно считать разгоном. Теперь поговорим о тестировании. Для более-менее комфортной работы системы NVIDIA SLI было необходимо скачать последнюю версию программного пакета Forceware с сайта производителя. Мы воспользовались версией 175.14. Драйверы еще достаточно сырые, но другого выбора у нас не было. Для тестирования применялся заранее подготовленный набор игровых платформ и бенчмарков. В качестве синтетики мы использовали встроенный в 3DMark'06 (при заранее заданных настройках) тест графики. Из игровых платформ мы выбрали Quake 4, Doom 3, и Prey. Поскольку система получилась, в любом случае, слабоватa для качественного восприятия графических эффектов, то пришлось использовать тесты без анизотропной фильтрации и сглаживания. Разрешение, используемое для тестирования в играх, – 1280x1024.

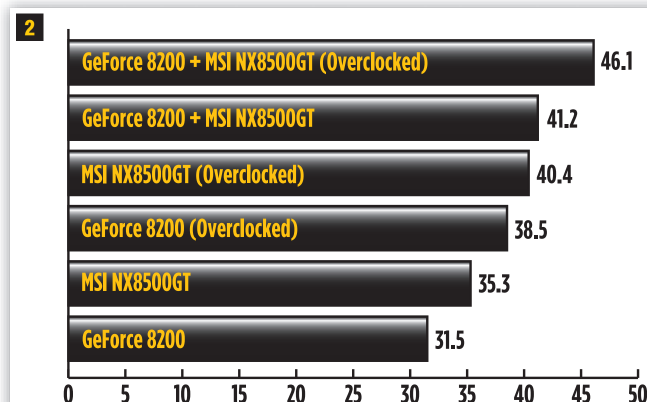
Разгон

Системные платы со встроенным видео приобретают либо с конкретной целью, либо при критической нехватке денежных средств. Естественно, поиграть на интегрированном контроллере в недавно выпущенные игры с поддержкой эффектов фильтрации не получится. Но какие-то базовые вещи с помощью GeForce 8200 получить вполне реально. Если говорить о характеристиках встроенного контроллера, то он работает на частоте 500 МГц, как об этом свидетельствуют диагностические утилиты. Частота шейдерного блока 1500 МГц. При разгоне мы этот параметр не трогали. Отметим, что при минимальных настройках система вполне вытянет и Doom 3, и Half-Life 2. Но если хочется большего, то увеличение частот позволит получить более высокий порог FPS. Итак, штатная частота работы чипа GeForce 8200 – всего 500 МГц. Некоторые системные платы на базе представленного чипсета позволяют производить разгон из BIOS путем прямого выставления частот. В нашем случае пришлось орудовать утилитами от сторонних производителей из-под оболочки операционной системы. С помощью Riva Tuner удалось получить весьма неплохие результаты. Степенное повышение частот дало нам в общей сумме 635 МГц – и это против 500 МГц в штатном режиме. Чипсет представляет собой одну схему, и все функции выполняет единственный чип, прикрытый пассивным радиатором! Естественно, такая система достаточно сильно нагревалась, так что нам пришлось использовать дополнительный вентилятор, чтобы охладить пыл набора логики. Что касается внешней видеокарты от компании MSI, то в некотором роде нам повезло, что Hybris SLI работает только с платами младших категорий. Как показывает практика, чипы, на базе которых строятся бюджетные решения, неплохо поддаются разгону. И мы еще раз в этом убедились. Прирост по чипу составил 750 МГц, что практически в полтора раза превышает номинал. Но следует отметить, что такой результат верен лишь для тестового экземпляра. Другие платы будут обладать собственным потенциалом. Может быть, он будет ниже, а может быть и выше – наверняка это не может сказать никто. Однако отвратительное охлаждение помешало разгонять плату дальше, поскольку чип нагрелся до 85 градусов по шкале Цельсия. Видеопамять категории DDR2 с временем выборки 2.5 нс отказалась работать стабильно на частоте выше 1000 МГц. Впрочем, нас это не слишком расстроило. Без должного охлаждения для весьма посредственного набора схем это отличный результат.

3DMARK'06, GRAPHICS TEST



QUAKE 4, NO AA, NO AF, MAX QUALITY





Видеокарта MSI NX8500GT-TD256E

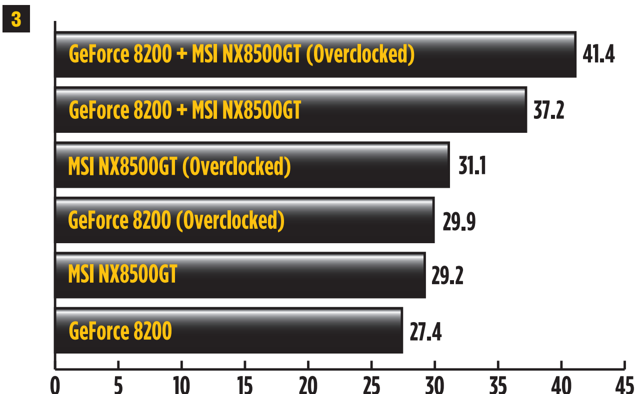
Цена:	$80
Графический чип:	GeForce 8500GT
Частота чипа:	450 МГц
Частота памяти:	800 МГц
Память:	256 Мбайт DDR2 SDRAM
Шина:	128 бит
Интерфейс:	PCI-Express X16
Технологии:	HDCP, NVIDIA PureVideo HD Technology, Полная программная поддержка Full OpenGL 2.0, DirectX 10, Shader Model 4.0



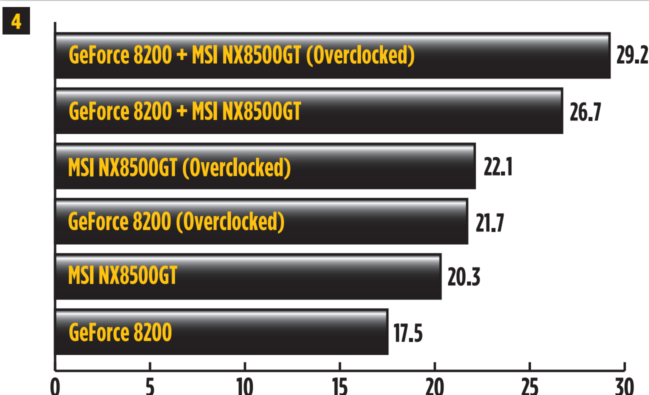
Материнская плата ASUS M3N-HT Deluxe

Цена:	$280
Поддерживаемые процессоры:	AMD Phenom FX, AMD Phenom, AMD Athlon 64 X2, AMD Athlon 64 FX, AMD Athlon 64. AMD Sempron (поддерживаются модели для Socket AM2+ и для Socket AM2)
Набор логики:	NVIDIA nForce 780a SLI
Память:	4x DDR2 DIMM, 8 Гбайт максимум, DDR2 1066/800/667/533
Слоты расширения:	3x PCI-Express X16 (с поддержкой технологии 3-Way SLI), 1x PCI-Experess X1, 2x PCI
Носители:	6x SATA, 1x e-SATA, 2x PATA
Аудио:	Звуковой восьмиканальный HDA-контроллер ADI ADAD1988B BH
Дополнительные выводы:	Коаксиальный и цифровой SPDIF-Out, HDMI, 4x USB (на задней панели), 2x FireWire (дополнительно)
Форм-фактор:	305x244 мм

DOOM 3, HIGH, NO AA, NO AF



PREY, NO AA, NO AF, MAX QUALITY



ТЕСТИРОВАНИЕ ASUS M3N-HT DELUXE

3DMark'06, Graphics test

	Marks
GeForce 8200 + MSI NX8500GT (Overclocked)	3021
GeForce 8200 + MSI NX8500GT	2803
MSI NX8500GT (Overclocked)	2206
GeForce 8200 (Overclocked)	2004
MSI NX8500GT	1856
GeForce 8200	1608

Quake 4, No AA, No AF, Max Quality

	1280x1024
GeForce 8200 + MSI NX8500GT (Overclocked)	41.4
GeForce 8200 + MSI NX8500GT	37.2
MSI NX8500GT (Overclocked)	31.1
GeForce 8200 (Overclocked)	29.9
MSI NX8500GT	29.2
GeForce 8200	27.4

Prey, No AA, No AF, Max Quality

	1280x1024
GeForce 8200 + MSI NX8500GT (Overclocked)	29.2
GeForce 8200 + MSI NX8500GT	26.7
MSI NX8500GT (Overclocked)	22.1
GeForce 8200 (Overclocked)	21.7
MSI NX8500GT	20.3
GeForce 8200	17.5

1 Встроенный тест графики дает более полную картину о расстановке сил, нежели вариант оценки всей системы целиком.

2 Игровая платформа Doom 3 еще не слишком старая, но позволяет серьезно нагрузить слабые графические устройства.

3 На встроенном графическом адаптере поиграть можно во все старые игры. По крайней мере, пострелять в Quake 4.

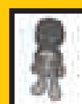
4 В целом результаты теста подтверждают полученные ранее данные. Разгон меж тем благотворно влияет на производительность как отдельных элементов, так и единой системы.

ВЕРДИКТ

В качестве заключения хотелось бы сделать некоторые замечания. Во-первых, в очередной раз приходится убедиться в том, что «железо» – это отнюдь не все. К сожалению, программное обеспечение сегодня может как повысить, так и сильно занизить производительность. Нам пришлось потратить достаточно много времени для настройки самой технологии SLI, а также для подбора оптимальной конфигурации для корректной работы графической подсистемы. Почему чипмейкеры не уделяют должного внимания ПО, не понятно. Причем та же самая картина наблюдается с переменным успехом и у AMD. Впрочем, есть и положительные моменты в проведенном эксперименте. Система, хоть и кашляя, но работает. Причем работает достаточно эффективно. Дополнительный разгон пошел тандему на пользу – у нас получилось значительно увеличить производительность, используя лишь программные методы оверклокинга. Возможно, мы дождемся того момента, когда технологии дуальной работы, такие как SLI и Crossfire, будут восприниматься пользователями не как забавные методы конкуренции производителей, а как полноценные и удобные средства для более комфортной игры.









Автор:
Алексей «1980-е» Беспалько
retrofreak@mail.ru







Our work is never over… После обзора восьмибитных файтингов в предыдущем номере, логично обратиться к жанру-побратиму – beat 'em up, тем более старой-доброй Famicom (NES) есть что предложить в этом отношении. Возможно, в них нет выхваченной из реальности ротоскопической анимации, как в NES'овских файтингах Karateka и Best of The Best, но яростное действие возмещает это с избытком. Восемь самых лучших и самых культовых beat 'em up на Dendy – следуйте в направлении мигающего знака –GO->.



Double Dragon III

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP ПЛАТФОРМЫ: FAMICOM/NES
РАЗРАБОТЧИК: TECHNOS ИЗДАТЕЛЬ: TECHNOS ГОД ВЫХОДА: 1991

Сложно выбрать только одну часть «Двойного дракона», особенно когда сериал так хорошо представлен на приставке, а порты чуть ли не лучше своих аркадных оригиналов. Мой личный фаворит – Double Dragon II: The Revenge, но DD III: Rosetta Stone так популярна в народе, что в обзор я решил включить именно ее. Эта популярность вполне оправдана безупречным графическим оформлением и тем, что в былые времена называли «наворотами»: выбором персонажа и развитым сюжетом.
Интересно, что DD III на NES – самый «настоящий» Double Dragon: оригинальный аркадный DD III делала сторонняя группа разработчиков, а 8-битный DD III создавался внутри Technos.



Battletoads Double Dragon

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP ПЛАТФОРМЫ: FAMICOM/NES РАЗРАБОТЧИК: RARE
ИЗДАТЕЛЬ: TRADEWEST ГОД ВЫХОДА: 1993

Компания Tradewest была издателем первой части Double Dragon и первой части Battletoads на Западе, поэтому странный кроссовер Раша, Пимпла, Зица и братьев Ли не был таким уж неожиданным. Разработанная в Rare, технически BT&DD была второй серией Battletoads, взявшей из «Двойного дракона» лишь персонажей и некоторые детали антуража. Такой коммерчески выгодный ход был подкреплен снижением уровня сложности – из «жаб» выкинули их хардкор, заставлявший биться над уровнями месяцами, но оставили мрачную атмосферу и визуальное богатство. Получившаяся игра так полюбилась отечественным геймерам, что долгие годы не покидала списков популярности культового журнала «D».



Batman Returns

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP ПЛАТФОРМЫ: FAMICOM/NES
РАЗРАБОТЧИК: KONAMI ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI ГОД ВЫХОДА: 1993

Благодаря таким играм, как Batman Returns, имя Konami в девяностые было святым! И только еще более легендарная Contra могла добавить что-то к и без того платиновой репутации фирмы, затмившей собой для обладателей Dendy саму Nintendo. Очень «вкусный» боевой процесс, отличные графика и музыка (хотя и отошедшая от пиршества сэмплов, которым славились Super Contra и Teenage Mutant Ninja Turtles III, о которой чуть позже), удобное управление и шикарные заставки сделали игру одним из главных хитов восьмибитки, да и атмосфера одноименного фильма Тима Бертона в ней передана очень неплохо. Игре можно было поставить в вину разве что некоторую затянутость, но система паролей позволяла завершить ее за несколько вечеров или банально подобрать код наугад.



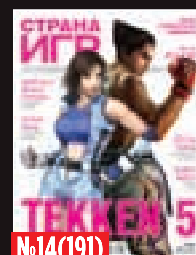
TMNT III: The Manhattan Project

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP ПЛАТФОРМЫ: FAMICOM/NES РАЗРАБОТЧИК: KONAMI
ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI ГОД ВЫХОДА: 1992

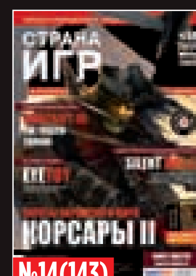
Здесь могут быть споры, какая из частей TMNT, по-панковски грубоватая вторая или более отточенная третья, лучшая на приставке – и в той, и в другой – своя прелесть. Но TMNT3: The Manhattan Project совершенно самостоятельная игра, в отличие от TMNT2: The Arcade Game, которая, как ясно из названия, была портом с игрового автомата, и хотя бы поэтому третья часть попала в сегодняшний список. Продукт того же самого периода, что и Batman Returns, TMNT3 присущи все те же достоинства и недостатки, но даже внешние изменения делают эти игры очень разными по ощущению. В «Бэтмене» царит темнота, а TMNT своими яркими цветами может спалить кинескоп.



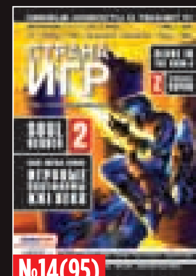
№14(239)
Год назад
Тема номера: Metal Gear Solid 4
Очередной «Метал гир». Там что-то про шпионов, по-моему...



№14(191)
Три года назад
Тема номера: Tekken 5
В «Аркаде» – обзор OutRun 2. Ох и долго мы его ждали!



№14(143)
Пять лет назад
Тема номера: Корсары II
Тысяча чертей! «Корсары II», Port Royale – международный пиратский день наступил рано для «Страны», или меня не зовут Френсис!



№14(95)
Семь лет назад
Тема номера: Soul Reaver 2
В рубрике «Хит?» – Max Payne и Xenosaga. Вскоре необходимость в вопросительном знаке для этих игр отпала.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!



Toxic Crusaders

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP ПЛАТФОРМЫ: FAMICOM/NES
РАЗРАБОТЧИК: BANDAI ИЗДАТЕЛЬ: BANDAI ГОД ВЫХОДА: 1991

Только очень странным можно назвать развитие событий, благодаря которому совершенно отвратительный трэш-фильм Ллойда Кауфмана «Токсичный мститель» превратился сначала в детский мультсериал «Токсичные борцы», а потом и в одноименную видеоигру. Что-либо положительное об этом beat 'em up могут сказать лишь владельцы взломанного пиратского картриджа, в котором проставлена бесконечная энергия – противоядие дикой сложности игры, которую можно отнести скорее к числу культовых, чем лучших. Только у них хватит сил обратить внимание на интересное графическое решение, музыку и атмосферу черной комедии. Don't be a punk – recycle junk!



Mighty Final Fight

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP ПЛАТФОРМЫ: FAMICOM/NES
РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM ГОД ВЫХОДА: 1993

Года три назад, когда главный русскоязычный эмуляционный форум romov.net был на плаву, в опросе на «лучший beat 'em up-сериал», немалая часть посетителей выбрала пункт «Final Fight, но только из-за Mighty Final Fight». И вправду, эта часть стоит особняком по отношению к основной линии. Но, несмотря на то, что по сути своей это пародия, местами она даже превосходит оригинал – как «Аэроплан» превосходил те фильмы-катастрофы, которые он безжалостно высмеивал. В Mighty Final Fight есть все то же, что и в Final Fight (за исключением, разве что, игры вдвоем), но в своеобразном утрированном виде.



Final Fight 3

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP ПЛАТФОРМЫ: FAMICOM/NES
РАЗРАБОТЧИК: НЕИЗВЕСТЕН ИЗДАТЕЛЬ: НЕИЗВЕСТЕН ГОД ВЫХОДА: НЕИЗВЕСТЕН

На самом деле Final Fight никогда официально не выходила на Famicom, а была выпущена в 1995 году только на Super Nintendo, так что здесь мы имеем дело с так называемым «пиратским портом». То есть неизвестные нам разработчики, скорее всего китайские, взяли 16-битную игру и попытались перевести ее в 8-битный формат своими силами. И это им удалось. Это один из лучших пиратских портов, и только звук и музыка говорят о ее «левоте» – они просто выдраны из Mighty Final Fight.
На SNES самым интересным режимом в FF3 был тот, в котором вы могли брать в напарники компьютер. Он есть и на Famicom! Конечно, картинка постоянно мелькает от обилия крупных спрайтов, но сам факт, что этот режим работает, повергает в шок.



River City Ransom

ЖАНР: ACTION.BEAT 'EM UP ПЛАТФОРМЫ: FAMICOM/NES
РАЗРАБОТЧИК: TECHNOS ИЗДАТЕЛЬ: TECHNOS ГОД ВЫХОДА: 1989

Стоп! Здесь beat 'em up достигает своей вершины. Изданная в Японии как Downtown Nekketsu Monogatari, это игра, в которой вы можете бегать из конца в конец города, покупать вещи, развивать свои умения и, конечно, участвовать в уличных драках (и храбро убегать от своих врагов). В США и Европе (там ее названием было Street Gangs) игра вышла в «глобализированном» виде – диалоги были адаптированы для западной аудитории, да и графика изменена – герои облачены в джинсы и футболки, а не в школьную форму, как в оригинале. В 1991 году вышел сиквел Downtown Nekketsu Monogatari – Downtown Special: Kunio-kun no Jidaigeki dayo Zen'in Shugo, в котором действие происходит в феодальной Японии.

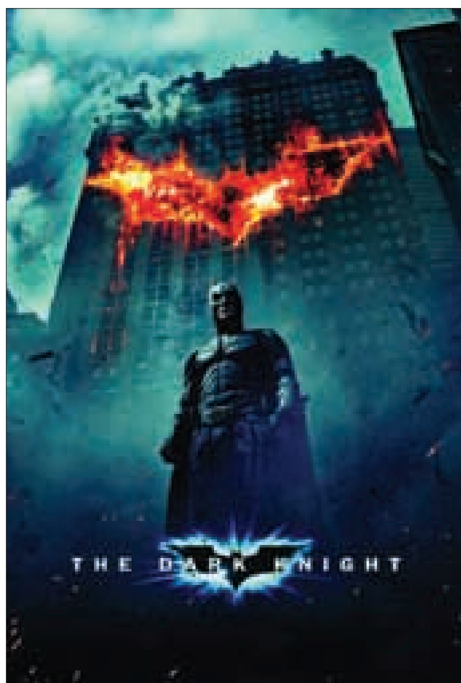
Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Роман «rait» Романов
ulbrecht@inbox.ru

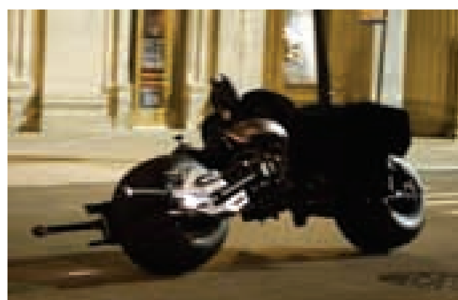
ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 14 АВГУСТА

ЖАНР:	БОЕВИК/ТРИЛЛЕР/ДРАМА
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	THE DARK KNIGHT
РЕЖИССЕР:	КРИСТОФЕР НОЛАН
В РОЛЯХ:	КРИСТИАН БЕЙЛ, ХИТ ЛЕДЖЕР, МАЙКЛ КЕЙН
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	152 МИНУТЫ



ПАРА СЛОВ О СТУДИИ

КРИСТОФЕР НОЛАН

ФИЛЬМОГРАФИЯ: ПРЕСЛЕДОВАНИЕ, МЕМЕНТО, БЭТМЭН: НАЧАЛО, ПРЕСТИЖ



Кристофер Нолан родился 30 июля 1970 года в Лондоне. Изучал английскую литературу в Лондонском университете. С 8 лет экспериментировал с киноплёнкой, в 1998 г. за $6000 снял свой полнометражный кинодебют, вызвавший много шума в фестивальных кругах. В 2000 г. – малобюджетный триллер «Мементо», за который Нолана даже выдвигали на «Оскара». В 2002 г. он снял англоязычную версию скандинавского триллера «Бессонница» со звёздами первой величины, Аль Пачино и Робином Уильямсом в главных ролях. После успеха этого фильма Кристофер попал в поле зрения крупных кинокомпаний. В результате чего поиск студии для следующего фильма не составил труда. В 2005 г. Нолану удался безнадежный, по сути, проект – очередная экранизация «Бэтмена». Психологическая глубина, актеры первой величины и характерная для фильмов Кристофера атмосфера нуара принесли успех фильму «Бэтмен: Начало». А в 2006 году Нолан выпускает масштабный исторический фильм «Престиж» с уже работавшими с ним над «Бэтменом» актерами – Кристианом Бейлом и Майклом Кейном – получивший в итоге две номинации на «Оскара». По окончании работы над «Престижем» Нолан начал работу над второй частью «Бэтмена».

Сезон нетипичных супергероев продолжается. Железный человек, Халк, Хэллбой – все они отнюдь не рыцари без страха и упрека, как это принято среди героев комиксов. Наоборот, все разрушают большую часть сложившихся стереотипов. Тони Старк (Железный человек) – бабник и не дурак выпить, Халк – злобное полуразумное существо, Хэллбой – черт со всеми вытекающими последствиями. Но Бэтмен – это совсем особый разговор. По сути, он всегда был самым обычным героем комикса – накачанные мышцы, волевой подбородок, угрызения совести в зачаточном состоянии, вечная тяга творить добро и т.д. Но практически все попытки экранизировать комиксы проваливались, за исключением разве что версии Тима Бертона, которая, кстати, и задала канонический вид всей серии экранизаций. После нескольких совсем уж беспросветных провалов решено было заморозить франчайзинг до тех пор, пока не найдется достойная кандидатура для продолжения кино про Человека Летучую мышь. Таким кандидатом стал Кристофер Нолан. Его фильм произвел фурор – мучимый множеством комплексов Бэтмен, максимально похожий на простого обывателя, мрачная атмосфера нуара, прекрасный актерский состав сыграли свою роль, надолго отпечатавшись в подсознании у зрителей. И вот теперь Нолан возвращается со второй частью «бэтмениады»: она должна быть еще более захватывающей, интригующей и вообще, лучшим фильмом 2008 года. Во-первых, образ Брюса Уэйна будет еще больше дополнен деталями – личная жизнь, друзья и враги, а у зрителя наконец-то появится возможность узнать, чем дышит Бэтмен. Во-вторых, в «Темном рыцаре» опять возникнет лучший из врагов Летучей мыши – Джокер. Собственно, Джокер и есть основная приманка для будущих зрителей «Темного рыцаря». Это одна из лучших ролей погибшего прямо после завершения сьемок Хита Леджера. Когда смотришь, как он играет сумасшедшего террориста и бандита, мороз бежит по коже. Понимаешь, почему интернет-форумы полнятся размышлениями, как много времени в фильме отдадут Джокеру. Впрочем, помимо Брюса Уэйна и Джокера есть в «Темном рыцаре» и множество других плюсов. Майкл Кейн и Гери Олдман, Морган Фриман и Аарон Экхарт, Бэтпод (мотоцикл Бэтмена) и хорошо знакомый рейтинг PG-13 («фильмы, содержание которых может считаться неприемлемым для детей, не достигших 13-летнего возраста»),150-миллионный бюджет фильма и новый Бэтмобиль – Lamborghini Murcielago LP640. Но куда важнее, чтобы Нолан не растерял ту превосходную атмосферу Готэм-сити, что присутствовала в прошлый раз. Этот тонкий баланс между клоакой, соответствующей требованиям сценария, и престижными районами, создающими необходимый антураж для «дневной жизни» Брюса Уэйна, запомнился еще три года назад. Кстати, о дневной жизни – любовная линия Бэтмена также требует дальнейшего нарастания напряжения, соответствующего духу фильма Нолана. Остается надеяться, что режиссер учел все свои предыдущие недоработки и к «Темному рыцарю» не возникнет даже формальных нареканий, а Кристиан Бейл сможет заключить контракт еще на парочку продолжений.







ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



СОЛДАТЫ НЕУДАЧИ

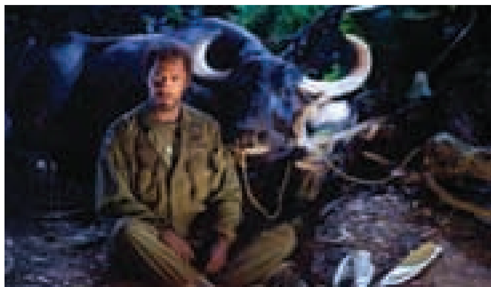
В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 14 АВГУСТА

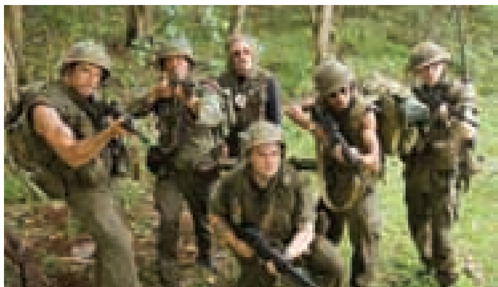
ЖАНР:	БОЕВИК/КОМЕДИЯ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	TROPIC THUNDER
РЕЖИССЕР:	БЕН СТИЛЛЕР
В РОЛЯХ:	БЕН СТИЛЛЕР, ДЖЕК БЛЭК, НИК НОЛТИ, СТИВ КУГЭН, РОБЕРТ ДАУНИ-МЛ.
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА

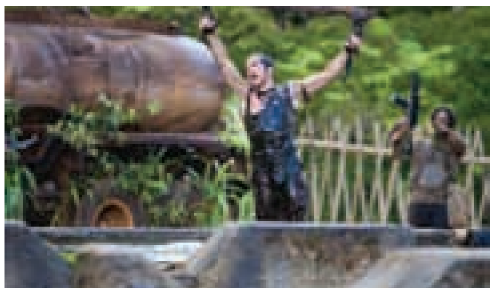


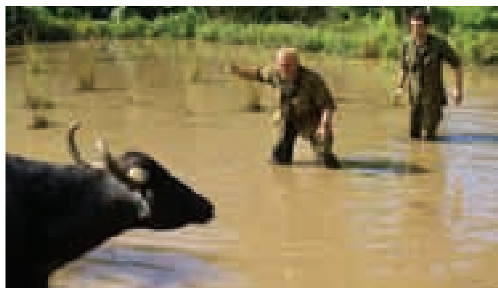
Бен Стиллер, похоже, с каждым годом чувствует себя все уютнее в режиссерском кресле. Но и от актерской работы комик пока отказываться не собирается. И его новый фильм – одновременное испытание для него как для актера, режиссера и сценариста. Впрочем, глядя на его группу поддержки, верится, что у Бена все получится. Хотя, набери он себе в команду и куда менее известных и талантливых актеров, чем Роберт Дауни-мл. или Джек Блэк, за благополучный исход тоже не стоило бы волноваться. Ведь конкурентов у этой картины, по большому счету, сейчас и нет. На фоне всяких «кинопародий», вроде «Знакомства со спартанцами» и «Самого лучшего фильма», «Солдаты неудачи» смотрятся пришельцами из другого мира. Фильм Бена Стиллера нарушает все недавно установленные для жанра пародии каноны. Во-первых, у «Солдат» есть сюжет – не просто две строчки, кое-как связывающие три десятка гэгов между собой. Нет, у фильма Бена Стиллера вполне качественный комедийный сценарий про группу актеров, снимавшихся в фильме про войну во Вьетнаме и неожиданно оказавшихся в центре военных действий. Конечно, гэгов и сомнительных шуточек хватает и в «Солдатах неудачи», но этот юмор куда мягче и смешнее, чем, к примеру, в «Очень эпическом кино». «Солдаты неудачи» – это не очередная пародия, а вполне самостоятельная комедия, хоть и основанная на многочисленных клише из военных фильмов. Впрочем, фильм Стиллера – не только качественная комедия, но и весьма неплохой боевик. Рейтинг R («фильм, предназначенный только для взрослой аудитории») подразумевает, что крови, взрывов и громкого мужского мата в фильме будет предостаточно. Причем по рейтингу можно судить и о том, насколько жесткими будут шутки в фильме Бена. Если учесть, что война, в которой придется участвовать героям фильма, слишком напоминает войну во Вьетнаме, можно рассчитывать на максимально неполиткорректный, а значит, и максимально смешной юмор.

С другой стороны, жесткий юмор, отличный сценарий и качественный экшн никого не заинтересуют, если их будут играть плохие актеры. Поэтому Бен Стиллер и подобрал в итоге весьма перспективную команду. Неожиданно ставший суперзвездой после выхода «Железного человека» гениальный актер Роберт Дауни-мл., которого в «Солдатах неудачи» превратили в негра (sic!), комик-многостаночник Джек Блэк, выпускающий по три-четыре фильма в год, старая гвардия – Ник Нолти и Стив Куган. Каждый из них мог бы «вытащить» фильм в одиночку, но как они сработаются вместе и не будут ли мешать друг другу, можно будет узнать, лишь когда «Солдаты неудачи» доберутся до России.



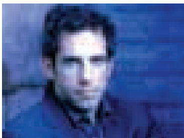






ПАРА СЛОВ ОБ АКТЕРЕ

БЕН СТИЛЛЕР



ПРОШЛЫЕ РАБОТЫ КАК РЕЖИССЕРА: ИСТОРИЯ ЭЛВИСА, РЕАЛЬНОСТЬ КУСАЕТСЯ, КАБЕЛЬЩИК, ОБРАЗЦОВЫЙ САМЕЦ

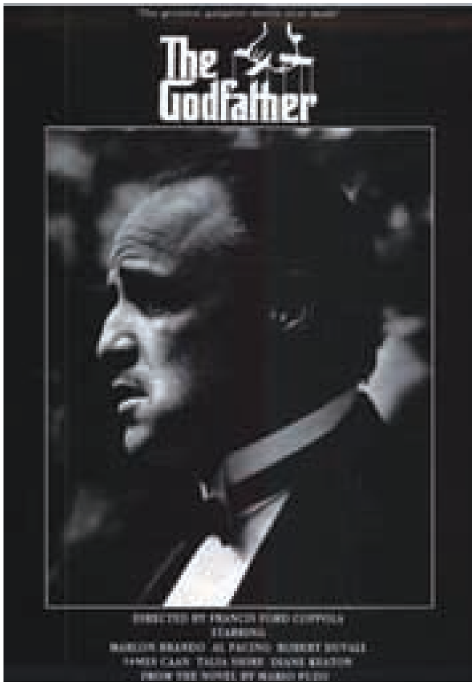
ПРОШЛЫЕ РАБОТЫ КАК АКТЕРА: ВСЕ БЕЗ УМА ОТ МЭРИ, КОРОЛИ РОКА, ЗНАКОМСТВО С РОДИТЕЛЯМИ, ДЮПЛЕКС, СТАРСКИ И ХАТЧ

Бен Стиллер родился 30 ноября 1965 года в Нью-Йорке в семье известных актёров-комиков Джерри Стиллера и Анне Меара. В 10 лет впервые снялся в телесериале вместе с матерью. В 1983 году поступил в университет штата Калифорния на отделение кинематографа, через девять месяцев бросил обучение и вернулся в Нью-Йорк, где записался на актёрские курсы. Постепенно публика начала проявлять к нему интерес. А после того, как в 1987 году его 10-минутную пародию на фильм Скорсезе «Цвет денег» показали в телешоу «Субботним вечером в прямом эфире» на канале NBC, Бена стали приглашать сниматься в кино. Бен Стиллер дебютировал на большом экране в 1987 году в фильме Стивена Спилберга «Империя солнца». В 1992 году начал вести юмористическую программу на MTV «Шоу Бена Стиллера», одновременно играя небольшие роли в кино. В 1994 году Стиллер поставил комедию «Реальность кусается», в которой вместе с ним играли Вайнона Райдер и Итан Хоук. В 1996 году – чёрную комедию «Кабельщик» с Джимом Кэрри в главной роли. Не ограничиваясь режиссурой, Стиллер решил попробовать себя в качестве актера у других постановщиков. В 1998 году, снявшись в фильме «Кое-что о Мэри», он достигает пика славы. Комедии с его участием начинают выходить ежегодно и становятся самыми кассовыми из всех снимаемых в Голливуде.

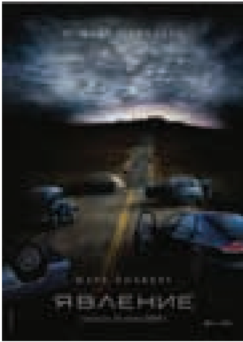
И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Антонио Пьюзо, сын писателя Марио Пьюзо, подал в суд на компанию Paramount Pictures. Он считает, что та не заплатила причитающиеся ему авторские отчисления за серию компьютерных игр, основанных на приключениях персонажей романов его отца, и требует, как минимум, миллион долларов. По договору, который был заключен с писателем, киностудия должна была выплачивать вознаграждения автору за все аудио-визуальные произведения с использованием персонажей «Крестного отца». По мнению Антонио, игра, выпущенная Electronic Arts в 2006 году, также подпадает под этот договор, хотя название компании в иске не упоминается.

Контракт, на котором сын писателя основывает иск, – второй по счету между Марио Пьюзо и студией Paramount. Он был заключен после того, как «Крестный отец» Френсиса Форда Копполы заработал в прокате 134 миллиона долларов (с поправкой на инфляцию сейчас это составило бы почти 543 миллиона). И Пьюзо потребовал увеличения своего процента от прибыли.



Обзор DVD-новинок



ЯВЛЕНИЕ

OZON.RU

ЖАНР:	ФАНТАСТИКА/ДРАМА
РЕЖИССЕР:	М. НАЙТ ШЬЯМАЛАН
В РОЛЯХ:	МАРК УОЛБЕРГ, ЗОУИ ДЕШАНЕЛЬ, ДЖОН ЛЕГУИЗАМО
ПРОИЗВОДСТВО:	США – ИНДИЯ
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	91 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	WIDESCREEN 2.35:1
ФОРМАТ ЗВУКА:	DD 5.1 РУС.
СУБТИТРЫ:	ОТСУТСТВУЮТ

«Явление» должно было стать триумфальным возвращением М. Найта Шьямалана после грандиозного провала его предыдущего фильма – «Девушки из воды». Однако триумфа не получилось. Впрочем, если бы «Явление» снял какой-нибудь другой режиссер, не Шьямалан, то его можно было бы поздравить пусть не с отличной, но, по крайней мере, с «крепкой» картиной. Но то, что позволено обычному режиссеру, – не позволено Шьямалану. Другому режиссеру за одну только идею о каком-то неизвестном веществе, доводящем людей до самоубийства, можно было бы простить и вялый саспенс, и откровенные сюжетные ляпы, и невнимание к деталям. Однако, создателю «Знаков» и «Таинственного леса» допускать такие ошибки нельзя, тем более что это уже второй провал по счету. Визуально фильм, как всегда, на высоте – за ветер, колышущий траву, и сцены самоубийств индийцу можно поставить памятник. Так что вопрос о том, получилось ли у Шьямалана возвращение, остается открытым. Может быть, это просто новый Шьямалан – не режиссер, но художник?

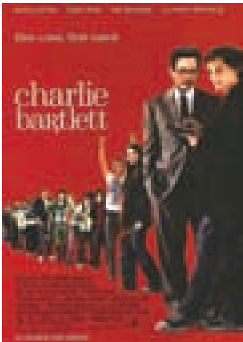


ДЕНЬГИ НА ДВОИХ

CP DIGITAL

ЖАНР:	ДРАМА, ТРИЛЛЕР
РЕЖИССЕР:	Д. ДЖ. КАРУЗО
В РОЛЯХ:	АЛЬ ПАЧИНО, МЭТЬЮ МАККОНАХИ, РЕНЕ РУССО
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	118 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	16:9
ФОРМАТ ЗВУКА:	DD 5,1 РУС., DD 5,1 АНГЛ.
СУБТИТРЫ:	ОТСУТСТВУЮТ

Под названием «Деньги на двоих» на самом деле прячется старый знакомый «Адвокат дьявола», только вместо юриспруденции сюжет крутится вокруг спортивного тотализатора. Такое ощущение, что Аль Пачино, играющему в «Деньгах на двоих» покровителя-искусителя для Оливера Лэнга (МакКонахи), бывшего футболиста, зарабатывающего на жизнь прогнозами результатов соревнований, даже не пришлось вживаться в роль. Его просто отвезли на такси с одной съемочной площадки на другую. Да и сюжет развивается по похожим канонам, просто без той примеси фантастики, что была в «Адвокате». Точно так же герой МакКонахи под руководством мудрого персонажа Аль Пачино движется к роскошной и беззаботной жизни, и точно так же эта дорога оказывается неправильной. Вот только есть у «Денег на двоих» два серьезных недостатка по сравнению с их культовым предшественником. Это, во-первых, вторичность, а во-вторых, то, что за игрой Пачино и Ривза наблюдать куда интересней, чем за парой Пачино-МакКонехи. И дело, сами понимаете, не в Аль Пачино.



ПРОДЕЛКИ В КОЛЛЕДЖЕ

CP DIGITAL

ЖАНР:	КОМЕДИЯ
РЕЖИССЕР:	ДЖОН ПОЛЛ
В РОЛЯХ:	АНТОН ЕЛЬЧИН, ХОУП ДЭВИС, КЭТ ДЕННИНГЗ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	97 МИН.
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	4:3
ФОРМАТ ЗВУКА:	DD 5,1 РУС., DD 5,1 АНГЛ.
СУБТИТРЫ:	ОТСУТСТВУЮТ

«Проделки в колледже» – это молодежная комедия нового формата. В ней нет «сортирного» юмора и умственно отсталых школьников, мечтающих успеть избавиться от девственности до окончания учебы. Нет, в конце концов, топорного морализаторства и натянутых хеппи-эндов. Зато есть на редкость харизматичный Антон Ельчин, который играет парня, мечтающего о популярности и всеобщей любви и потому взявшего на себя функции школьного психолога. Есть Роберт Дауни-мл., чей герой не может найти общего языка ни с подростками вообще, ни с собственной дочерью в частности. Есть и отличный сценарий, который умудряется счастливо избежать созданных еще «Американским пирогом» штампов. Иногда вообще складывается впечатление, что под «молодежно-комедийным» названием нам подсунули крепкую психологическую драму. И это подозрение не лишено оснований: в «Проделки в колледже» фильм с оригинальным названием «Charlie Bartlett» превратили отечественные переводчики. Вполне вероятно, что и множество комедийных моментов, которые весьма хороши и лишены при этом пошлости и глупости, – тоже заслуга наших локализаторов.

И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

К следующей церемонии «Оскара» вступят в силу серьезные изменения в правилах отбора номинантов. Они коснутся двух номинаций – «Лучшая песня» и «Лучший фильм на иностранном языке». И если в «Лучшей песне» метаморфозы минимальны: от одной картины можно будет номинировать максимум две композиции, то с «Лучшим фильмом на иностранном языке» все сложнее. Раньше рядовые академики отбирали все девять картин для шорт-листа церемонии, теперь же они будут отвечать всего за шесть фильмов. Еще три будет выбирать специально созданный комитет из 20 специалистов по иностранному кинематографу. К финальной церемонии эта «девятка», как обычно, будет сокращена до пяти картин.

Следующим фильмом Тимура Бекмамбетова после «Особо опасен» должен был стать «Сумеречный дозор». Но в недавнем интервью режиссер заявил, что ему до сих пор не было представлено даже набросков сценария. К тому же, ему не хочется снимать «фильмы, где смешаны и теория заговора, и мистика, и экшн, и жизненная драма». Поначалу предполагалось, что третья часть будет снята на английском языке, и при этом все так же с Константином Хабенским в главной роли. Но Тимур теперь уверяет, что даже не слышал, чтобы кто-то из американских сценаристов работал над англоязычным сценарием. Таким образом, вероятность возобновления сверхуспешного франчайза стремительно приближается к нулю.

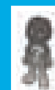


Стивен Спилберг нашел 500 миллионов долларов, чтобы выкупить свою компанию Dreamworks у медиагиганта Viakom, которому она вследствие убыточности была продана в 2005 году. Эти деньги ему должен дать индийский медиа-конгломерат Reliance, переговоры с которым Спилберг вел последние несколько месяцев. Теперь в планах ставшей независимой студии выпускать порядка шести картин в год, при полной творческой независимости Стивена Спилберга. В качестве вероятных дистрибьюторов рассматривается и Paramount, принадлежащая все тому же Viakom, а также Universal, Disney и Fox. Однако у Спилберга уже возникли трудности – глава подразделения Dreamworks Animation Джеффри Катценберг связан с Paramount контрактом до 2012 года, односторонний разрыв которого будет стоить Джеффри 150 миллионов неустойки.

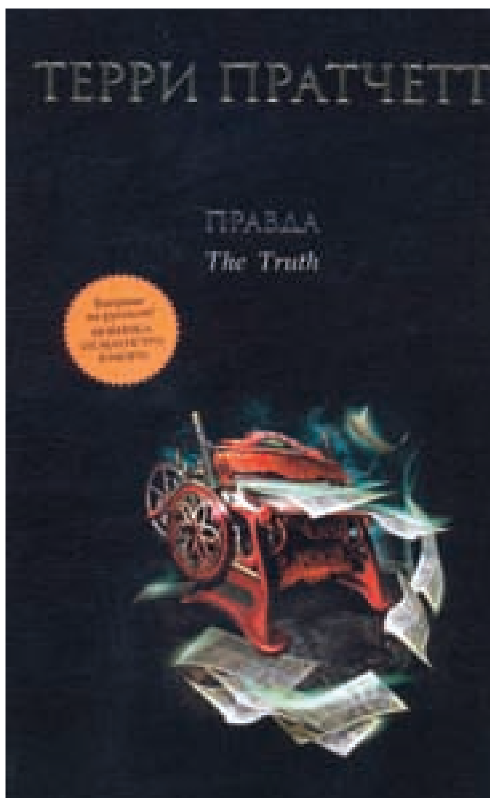
У продюсеров картины «Ангелы и демоны», продолжения «Кода Да Винчи», снова проблемы – римская епархия запретила съемки в двух церквях итальянской столицы. Это уже второй запрет на проведение съемок в соборах Санта Марии дель Пополо и Санта Марии делла Виттория, первый был получен режиссером Роном Ховардом в прошлом году. Свое решение представитель епархии объясняет несоответствием содержания картины взглядам католической церкви. Впрочем, на съемки за пределами соборов запрет не распространяется, хотя церковь советует католикам воздержаться от просмотра картины.

Роберта Дауни-мл. продолжают разрывать на части. Ходят слухи, что его хочет видеть Гай Ричи в роли Шерлока Холмса, а Бретт Рэтнер – в роли Хью Хефнера. Но сам актер серьезно присматривается к роли в экранизации комикса «Ковбои и пришельцы». Эта совместная работа студий Dreamworks и Universal представляет собой смесь вестерна и фантастики. Сюжет экранизации прост – в войну индейцев и ковбоев вмешиваются инопланетяне. В центре конфликта оказывается обычный парень Зик Джексон, которого и собирается сыграть Роберт.

Bookshelf




Автор:
Вячеслав Гаврилов



ПРАВДА

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ

ЖАНР: КОМЕДИЙНАЯ ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭКСМО, ДОМИНО

Для тех из нас, кто вырос на путешествиях во времени, вышедших из-под пера Герберта Уэллса, понятие юмора в научной фантастике напрочь отсутствовало. Уже много позже некоторые авторы, творящие в этом жанре, стали специализироваться на шуточных текстах, но тот юмор, который привнес в научную фантастику Терри Пратчетт, был своего рода революцией. Пратчетт сделал свои миллионы на международной продаже потрясающе успешных книг, известных под общим названием «Плоский мир». Его необычные и забавные произведения, написанные в рамках фантастического жанра, вкупе с яркими персонажами, подарили ему всеобщее признание.
Начиная с публикации «Мора» в 1988 г., каждая новая книга, вышедшая из-под пера Терри, в среднем два-три раза в год попадала в списки бестселлеров, причем обычно под номером один. Серьезно настроенные фэны могут вам это подтвердить. И хотя достаточно много людей до сих пор еще не слышали о Пратчетте, он становится чрезвычайно популярным. К примеру, только в Великобритании было продано больше четырех миллионов экземпляров его книг…
В основе удивительного успеха Терри Пратчетта лежит сверхъестественная способность создавать и описывать мир, который пренебрегает всеми общепринятыми законами физики, теологии, здравым смыслом и даже… правилами дорожного движения. Его фантастические истории – самый забавный (и самый дешевый) способ развлечения, который может предложить наша планета для нелюбителей всяческих запретов и ограничений. Читая «Правду» Терри Пратчетта, одну из лучших его книг, вы узнаете всю правду о том, как женщина родила кобру! Знаменитый Говорящий Пес Анк-Морпорка раскроет свою морду! Люди, которых похищали эльфы и летающие тарелки, – свидетельства очевидцев! Оборотни в доспехах – в Городской Страже служит вервольф?! Ну и всякие патриции-убийцы, презабавные овощи, дожди из собак, падающие метеориты и многое другое!
Возможно, неподготовленному человеку сюжеты романов Пратчетта покажутся полным бредом и ахинеей, однако как же он удивится, когда, погрузившись в созданный сумасшедшим гением мир, познакомится с его обворожительными обитателями и искренне полюбит их всей душой. Поверьте, это гораздо легче, чем вы думаете!
В своих произведениях Пратчетт показывает, насколько велика разница между писателями, пошутившими в одной-двух книгах, и мастерами юмористического жанра, чьи произведения будут читать и в следующем столетии. Так что больше никаких разговоров на тему «он прибавляет от книги к книге». Терри уже достиг своих высот несколько лет назад и определенно останется там надолго, к нашей всеобщей радости. И его книга «Правда» – лишнее тому подтверждение.



ЧИСТАЯ КРОВЬ

АРТУРО ПЕРЕС-РЕВЕРТЕ

ЖАНР: ИСТОРИЧЕСКИЙ РОМАН, ПРИКЛЮЧЕНИЯ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭКСМО

Что бы ни говорили романтики, наш век практически лишен духа приключений и странствий как в стародавние времена. Рыцарские турниры, путешествия в неизведанные земли Нового Света и Африки будоражили кровь молодых людей, заставляя их пускаться в самые разные авантюры. Увы, сегодня не та жизнь, но люди изменились мало, у них до сих пор сохранилась тяга к приключениям. Устав от повседневной суеты, человек бежит в эту иную реальность, которую ему умело рисует испанский писатель Артуро Перес-Реверте. Его цикл романов о лихом капитане Диего Алатристе завоевал любовь тысяч читателей.
В романе «Чистая кровь» в главной роли по-прежнему капитан Алатристе – благородный наемный убийца (бывает и такое!). Повествование по-прежнему ведется от лица верного слуги и воспитанника капитана, четырнадцатилетнего Иньиго, который описывает своего наставника с нескрываемым восхищением. По тексту романа, как и прежде, разбросаны стихи подлинных и выдуманных Пересом-Реверте испанских поэтов XVII века. В «Чистой крови» присутствует культ дружбы, заставивший многочисленных рецензентов первого романа вспоминать «Мушкетеров» Александра Дюма. Присутствуют и постоянные «разборки» автора с родной Испанией – беспощадно-жестокой по отношению к ближнему, сияющей ослепительным блеском бесплодного величия, вялой и никчемной в повседневье и обыденности.
На этот раз героический Диего Алатристе вместе с классиком испанской литературы Франсиско Кеведо едва не попадает в ловушку, подстроенную им королевским секретарем Луисом Алькесаром, но вместо него в тайную тюрьму инквизиции садится воспитанник капитана Иньиго Бальбоа. Как и полагается квазибайроническому герою, Алатристе вполне равнодушен ко всему человечеству, но кодекс чести – сами понимаете…
Вообще Реверте не упускает случая подчеркнуть сомнительные нравственные устои своего персонажа («был он ничем не лучше всякого другого, а проще говоря – изрядной сволочью») и при этом делает все, чтобы эти свои заявления опровергнуть: кому нужен авантюрный роман без героя? Разумеется, не обходится и без любимой автором роковой красавицы-злодейки (тип «миледи»), которая подводит влюбленного в нее Иньиго под обвинение в «нечистоте» крови (то есть в наличии предков-евреев).
Читать, безусловно, стоит. Хотя бы для того, чтобы понять: Перес-Реверте учился у Дюма не только описывать поединки и погони, крепкую мужскую дружбу и неизбывную страсть к роковым красавицам. Дюма ведь умел вносить в каждый свой роман, помимо приключенческой части, еще и познавательную. Так вот, достойный продолжатель Дюма Артуро Перес-Реверте пишет нам «энциклопедию испанской жизни» начала XVII века; каждый том посвящен какому-то аспекту этой жизни.



БЕСКОНЕЧНЫЕ БИТВЫ В СТИЛЕ ФЭНТЕЗИ




Автор:
Дмитрий Злотницкий
dmker@yandex.ru

В девяти случаях из десяти, если в каком-либо проекте строгим критикам удается отыскать хотя бы малейший намек на штампы, это автоматически заносится в список его явных недостатков. Вот оригинальность – совсем другое дело, она всегда приветствуется. Взглянем на современное фэнтези: бесконечный ворох однообразной беллетристики о борьбе благородных героев с темными властелинами и их бесчисленными полчищами монстров уже давно не пользуется особой популярностью. А востребованы те романы, в которых нет типичных мудрых магов, надменных эльфов или туповатых орков – зато есть живой мир, психологически достоверные герои и нетривиальный сюжет.

Но остается еще тот единственный случай, в котором тривиальность оказывается не минусом, а намеренно использованным художественным приемом, с помощью которого авторы могут красиво обыграть тот или иной узнаваемый образ. Вспомните недавнюю «King's Bounty: Легенда о рыцаре» – вроде бы одно клише сидит на другом, новых идей не отыщешь и под микроскопом, а игра увлекает настолько, что оторваться от нее не легче, чем выиграть у Гарри Каспарова шахматную партию. Другим примером успешного проекта, построенного на бесчисленном множестве жанровых штампов, может служить, ставший уже легендарным, фэнтезийный варгейм Warhammer Fantasy Battles.

Фэнтезийные наследники шахмат

Впервые мир услышал о «Молоте войны» в 1983 году, когда английская компания Games Workshop, до того специализировавшаяся на производстве досок для настольных игр, решила попробовать свои силы в разработке самих игр. Эти годы были настоящим золотым веком настольных ролевых игр, и появление очередной системы никого бы не удивило и, конечно же, не привлекло бы особого внимания к ее разработчикам. Фактически из всего того сонма ролевых игр, что пользовались популярностью четверть века назад, до наших дней дожила и прекрасно себя чувствует лишь неувядающая их родоначальница – Dungeons & Dragons.

Английские разработчики решили пойти иным путем и вернулись к истокам ролевых игр – играм военным, то есть, сильно упрощая, – солдатикам с правилами. Варгеймы были известны и пользовались успехом задолго до появления Warhammer Fantasy Battles. Большинство из них было основано на том или ином историческом периоде и позволяло с помощью более или менее сложных правил смоделировать, вместе с другом или целой компанией приятелей, увлекательную битву. Конечно, все настольные варгеймы, вне зависимости от особенностей правил, были и остаются пошаговыми.

Фактически, единственным принципиальным новшеством игры от компании Games Workshop стало то, что битвы оказались перенесены из нашего с вами мира в выдуманный фэнтезийный мир. И, соответственно, вместо тевтонских рыцарей, индейцев или мушкетеров генералы-любители получили возможность вести в бой полки утонченных эльфов, неудержимых орков или устрашающей нежити. В свете постоянно возраставшей в те годы популярности фэнтезийной литературы этот шаг оказался крайне своевременным и удачным.

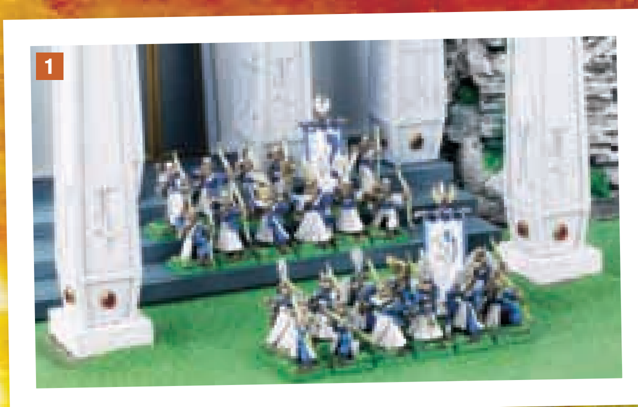
К тому же не подкачали и правила. Игроки по очереди совершают набор действий, поделенных на отдельные фазы – всего их пять: начало хода, движение, магия, стрельба и ближний бой. Уже одно наличие магии позволило значительно разнообразить геймплей. Прибавим к этому присутствие в игре героев, способных в одиночку переломить ход битвы, и разнообразных чудовищ, – и становится понятно, какие просторы открывал первый фэнтезийный варгейм перед игроками.

Таким образом, фэнтезийный антураж был не просто красивой оберткой, призванной привлекать внимание любителей жанра, а важнейшим элементом игры, позволившим ей всего за несколько лет стать варгеймом номер один в мире.

Впрочем, имеются у «Молота войны» и другие очевидные достоинства. Во-первых, даже миниатюры, выпускавшиеся двадцать пять лет назад, отличались изрядным качеством, а современных металлических и пластиковых эльфов, драконов и прочих демонов можно смело назвать маленькими произведениями искусства – особенно, если их как следует раскрасить.

Во-вторых, несмотря на сравнительную простоту, правила Warhammer Fantasy Battles учитывают множество нюансов: зачастую совсем не обязательно уничтожать отряд противника – некоторые разбегутся от одного вида превосходящих сил противника или придут в ужас от прущих орд нежити.

В-третьих, у каждой армии – всего их в Warhammer Fantasy Battles полтора десятка – есть свои сильные и слабые стороны, а следовательно, и уникальная стратегия или несколько возможных стратегий игры. Скажем, Высшие эльфы традиционно полагаются на мобильную кавалерию, сильных магов и отличных стрелков, но недостаточно сильны, чтобы выдержать затяжной ближний бой









Властелин столов

Хотя и по сей день Warhammer Fantasy Battles остается самой популярной настольной игрой от Games Workshop, она – не единственный громкий проект английской компании. Огромной популярностью пользуется и другой их варгейм – The Lord of the Rings Strategy Battle Game, базировавшийся, как следует из названия, на Средиземье Толкиена. Игра появилась в продаже вскоре после премьеры первой части кинотрилогии Питера Джексона, а дизайн миниатюр был основан на внешности героев фильма. Этот варгейм получился менее масштабным, зато более реалистичным, чем «Молот войны», благодаря тому, что в боях обычно участвует гораздо меньше миниатюрных бойцов, зато буквально каждый из них наделен теми или иными оригинальными талантами.

Игра продолжает процветать и по сей день, хотя триумфальное шествие «Властелина колец» по киноэкранам мира уже давно завершилось. Вышло уже более десятка дополнений к игре, посвященных народам и героям Средиземья, которым не нашлось места в кинотрилогии. Таким образом, всего за несколько лет существования, The Lord of the Rings Strategy Battle Game стал одним из самых успешных варгеймов в мире.

с мощным противником. Орки с гоблинами предпочитают давить числом, но могут с легкостью передраться между собой. А гномы хоть и лишены магии, зато могут похвастаться отличной боевой техникой и изрядной живучестью.

И это – только несколько примеров. В Warhammer Fantasy Battles найдут себе армию по вкусу и сторонники стремительных блицкригов, и любители хитрых маневров, и хладнокровные шахматисты, готовые жертвовать пешками ради итоговой победы…

Конечно, все это возникло в Warhammer Fantasy Battles не сразу, но потенциал игры был виден с самого начала, и постепенно он все больше раскрывался, принося ей все новых и новых поклонников.

Вселенная вечной войны

В первые годы существования «Молота войны» никто особо не задавался вопросом, по какому поводу орки самозабвенно воюют с людьми и что гномы могли не поделить с эльфами. Благодаря профессору Толкиену и тем же Dungeons & Dragons всем поклонникам настольных игр были более-менее знакомы и эти расы, и причины их вражды. Поэтому поначалу Games Workshop не видела резона активно развивать бэкграунд вселенной, в которой разворачивалось действие. До поры до времени игрокам были доступны лишь крохи информации, разбросанной по книгам правил и руководствам, посвященным отдельным армиям.

Однако настоящее развитие мира «Молота войны» началось лишь после того, как игра окончательно обрела культовый статус, и все большее количество ее поклонников стало проявлять интерес не только к игре, но и ко всему, что хотя бы отдаленно было с ней связано. Сотрудники Games Workshop быстро уловили желания своих клиентов и наконец в полную силу взялись за проработку своего фэнтезийного мира.

При этом англичане совершенно беспардонно заимствовали идеи, образы и даже отдельные сюжетные ходы буквально отовсюду – и в первую очередь из наиболее популярных фэнтезийных циклов, вроде «Властелина колец» и реальной истории средневековой Европы. Впрочем, получалось это у сценаристов Warhammer Fantasy Battles столь изящно, что обвинить их в бессовестном плагиате не поднимется рука. Зато каждый поклонник фэнтези сразу же почувствует себя в мире Warhammer как дома – все здесь привычно, знакомо и очень предсказуемо.

Географически мир Warhammer очень похож на нашу с вами старушку Землю. Роль главенствующей расы в этом мире, как водится, досталась человечеству – ему принадлежит большая часть Старого Света. Самое сильное людское государство – Империя, по своему уровню развития напоминающая средневековую Германию. Империя достаточно цивилизована по меркам этого мира – ученые уже изобрели ружья и пушки, которые активно используются местной армией, и даже существует более-менее демократическая система выбора правителя… А по соседству с Империей расположено другое государство людей – Бретония, основанное на куртуазных легендах о благородных рыцарях, которые совершают подвиги во имя высших идеалов. Нашлось во вселенной «Молота войны» место и «русским»: в северной стране Кислев обитает жадный до драки и спиртного народ, которым правит волшебница Катарина.

Естественно, не обошлось в мире «Молота войны» и без подгорных технарей гномов, благородных высших, нелюдимых лесных и жестоких темных эльфов, а также полчищ нежити, возглавляемых вампирскими лордами, и развеселых, безалаберных драчунов орков… Единственная более-менее оригинальная раса «Молота войны» – обитатели нового света люди-ящеры, цивилизация которых буквально списана с общества индейцев доколумбовой Америки.

В мире «Молота Войны» нет как

1 Горделивые эльфы не признают современный огнестрел и остаются верны луку и стрелам.

2 Променяв варгейм на ролевую игру, превращаешься из генерала в рядового.

3 Классическое противостояние: гном против зеленокожего.

4 Обычно скавены обитают в подземельях, но ради хорошей драки с людьми готовы выбраться на поверхность.









Прощай, литература?

Романы о мире «Молота войны» появились на российском рынке сравнительно недавно – после успеха фантастической книжной серии Warhammer 40000. Петербургское издательство «Азбука» всерьез занялось раскруткой бренда, и новые романы стали выходить буквально каждый месяц. И хотя литературный уровень романов оставляет желать много лучшего – даже на фоне аналогичных кросс-форматных серий, цикл достаточно быстро нашел своего читателя. Однако идиллия длилась недолго. Весной текущего года в недрах компании Games Workshop началась реструктуризация, продолжающаяся по сей день. Ее первым итогом стало то, что все «побочные» продукты, основанные на вселенной «Молота войны», оказались отданы на откуп сторонним разработчикам. А книги по мотивам «Молота войны» в настоящее время издаются только в Великобритании – в остальных же странах, и в том числе в России, издательствам запрещено выпускать новые романы, пока перестройка в Games Workshop не завершится. Так что в этом году мы новых романов по миру «Молота войны» не увидим.

такового единого воплощения сил зла. Более всего на них похожи орды Хаоса: разнообразные демоны и мутировавшие люди склонны проливать кровь невинных и ради собственного удовольствия развязывать конфликты. Но не меньше угрозы «цивилизованным» расам несут те же темные эльфы или обитатели подземелий – крысолюды, именуемые скавенами.
Благодаря тому, что мир «Молота войны» населяют столь разношерстные нации, уровень развития и природа сил которых кардинально разниться, на полях боя порой можно наблюдать совершенно удивительные картины. Ну где вы еще увидите, как дракон сходится в поединке с вертолетом, прорыв закованных в сталь рыцарей останавливает плотный огонь мушкетеров, а вампирский лорд верхом на крылатом кошмаре меряется силами с напоминающим гигантскую жабу жрецом древнего народа?..
Пожалуй, главная, чтоб не сказать единственная, отличительная особенность мира Warhammer – его мрачная, почти готическая атмосфера, которую авторам игры удалось более-менее удачно совместить с пафосом классического высокого фэнтези. Здесь фактически нет положительных героев: даже естественные, вроде бы, союзники в борьбе против сил Тьмы – люди, эльфы и гномы – друг с другом воюют не менее самозабвенно, чем с какими-нибудь демонами Хаоса. В этой вселенной все воюют со всеми и зачастую даже не особенно задумываются о причинах. Состояние мира не свойственно «Молоту войны» и всегда оказывается лишь кратким перерывом между кровопролитными войнами.
Мир Warhammer безумно эклектичен? Конечно. Все элементы, из которых он собран, мы уже видели в других фэнтезийных мирах? Снова верно. Но, откровенно говоря, придумывая концепцию и историю своего мира, сотрудники Games Workshop меньше всего стремились к оригинальности и задумывались о том, чтобы привнести в фэнтези что-то новое. Их главной задачей было создать такой мир, который давал бы как можно больше поводов для самых безумных конфликтов – и это английским сценаристам, безусловно, удалось.

Хобби с размахом

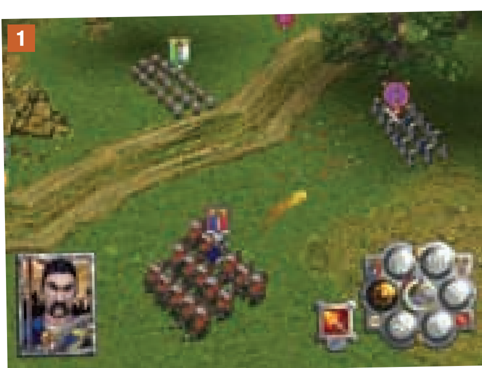
Варгеймы в целом – и «Молот войны» в особенности – требуют серьезного к себе отношения и немалых финансовых вложений. На ту сумму, которая уходит у поклонников игры на сбор крупной армии, вполне можно купить игровую консоль нового поколения. Однако прежде чем бежать в магазин за миниатюрами, необходимо приобрести «Книгу Армии» наиболее симпатичной расы – у каждой из них своя «Книга» – в которой расписаны ее история, особенности и, что более важно, все отряды и герои, доступные этой армии.
У каждого бойца, будь то легендарный герой, уникальный волшебник или простой лучник, имеется набор характеристик и способностей, а также стоимость в очках. Игроки формируют армии на определенную сумму очков, что обеспечивает примерный паритет сил перед боем. Хотя, конечно, исход сражения зачастую зависит даже не от тактических изысков игроков, а от того, насколько хитро и разумно сформирована армия.
Конечно, столь успешный кросс-форматный проект, как Warhammer Fantasy Battles, не мог долго оставаться в узких рамках настольной игры, пусть даже крайне популярной. Уже в 1986 году компания Games Workshop выпустила первую редакцию ролевой игры, основанной на мире варгейма, которая не добилась популярности оригинала. Что, однако, не помешало выходу еще нескольких «настолок» под брендом «Молота войны» – классических, с игровыми полями и фишками, – большинство которых не просуществовало более пары лет. Пожалуй, наибольшую известность из дочерних проектов Games Workshop получил готический скримиш-варгейм Mordheim,

1 Инфернальное очарование Хаоса совратило немало рыцарей.

2 Самая важная часть армии – ее генерал.

3 Люди-ящеры – древнейшая раса вселенной «Молота войны».

4 Книги повегают о том, что осталось за рамками игры.









Сделай сам

Для того чтобы начать играть в Warhammer Fantasy Battles, недостаточно просто ознакомиться с правилами, раскошелиться на армию и найти партнера по игре. Прежде чем у вас появится готовая к бою армия, каждого бойца придется собрать, склеить и… покрасить. Сначала в вашем распоряжении окажутся лишь заготовки (пластиковые или металлические – в зависимости от отряда), которые следует привести в надлежащий для игры вид.

Да и на голом письменном столе играть както не слишком интересно, так что придется потратиться еще и на приобретение каких-либо элементов антуража. Тем более, что «местность», которая служит полем боя, может сыграть значительную роль во время сражения, и некоторые расы, в особенности Лесные эльфы прекрасно умеют использовать все особенности игрового ландшафта. Конечно, вполне можно найти любителей Warhammer Fantasy Battles, которые подрабатывают, раскрашивая миниатюры далеких от искусства игроков. Впрочем, большинство поклонников игры предпочитают самостоятельно заниматься покраской, ведь только это позволяет создать по-настоящему уникальную армию – второй такой не будет ни у кого в мире.

Более того, многие из геймеров получают не меньше удовольствия от создания оригинальных миниатюр и их разукрашивания, чем от самой игры. Специально для любителей прекрасного на любом более-менее крупном мероприятии, посвященном Warhammer Fantasy Battles, проводятся соревнования по покраске миниатюр.

действие которого разворачивалось в руинах одноименного города Империи. В отличие от своего старшего брата, этот варгейм был сосредоточен не на битвах более-менее крупных армий, а на стычках маленьких отрядов – зато действия каждого отдельного бойца были детально прописаны. Игра Warmaster, наоборот, позволяет разыгрывать эпические баталии, и специально для нее выпускается линейка миниатюр меньшего размера, чем стандартные.

Другим примечательным проектом, основанным на «Молоте войны», явилась коллекционная карточная игра WarCry, с достаточно оригинальной механикой, в которой присутствует немало элементов варгейма. Интересен WarCry и тем, что стал одной из первых западных карточных игр, локализованных в России – хотя и не снискал в нашей стране особой популярности.

Популярность «Молота войны» – вообще отдельная тема. Даже локальные турниры в небольших западноевропейских городах собирают сотни, а чаще – тысячи игроков и проходят буквально ежемесячно, а уж на глобальные мероприятия и вовсе съезжаются любители «Молота войны» со всего мира. И в России, хотя у нас пока далеко не каждый может позволить себе собрать армию Warhammer Fantasy Battles, турниры по этой игре проходят с завидной регулярностью, правда количество участников обычно исчисляется лишь десятками.

Любопытно, что помимо обычных турниров и чемпионатов – со вступительными взносами, серьезными судьями и призами – проводятся и так называемые «кампании». То есть серии сражений, связанных между собой сюжетно, и в тех случаях, когда их инициатором выступает Games Workshop, исход «кампаний» может даже влиять на развитие вселенной «Молота войны».

И, вот уже более десяти лет, на Западе популярны романы из серии Warhammer, хотя их литературные качества оставляют желать много лучшего. Впрочем, даже лучшие писатели вряд ли смогли бы сотворить шедевр, основываясь на таком вторичном мире «Молота войны», а большинство авторов серии всего лишь крепкие профессионалы. Вот и получается, что многие романы серии Warhammer посвящены бесконечным конфликтам людей с разнообразной нечистью, в основном – с силами Хаоса и вампирами. Впрочем, читатели, как будто, не в обиде и даже получают удовольствие от этих однообразных и незамысловатых, но достаточно увлекательных фэнтезийных романов.

Таким образом, Games Workshop создает все условия для того, чтобы поклонники «Молота войны» не только играли в оригинальный варгейм и коллекционировали миниатюры, но могли буквально «жить» полюбившейся вселенной: читать о ней книги и специализированный ежемесячный журнал, играть в карточные и ролевые игры, участвовать в турнирах и масштабных конференциях…

Тише едешь…

Почтил «Молот войны» своим присутствием и виртуальную реальность, хотя весь потенциал этого проекта в мире видеоигр до сих пор полностью раскрыт не был. Как ни странно, на настоящий момент существует лишь три компьютерные стратегии, основанных на Warhammer Fantasy Battles, да в ближайшее время должна появиться MMORPG. Согласитесь, это не идет ни в какое сравнение с десятками игр, построенных на Dungeons & Dragons или Star Wars, но все-таки нельзя сказать, что вклад «Молота войны» в мир виртуальных развлечений совсем несущественен.

Первая компьютерная игра по вселенной «Молота войны» носила название Warhammer: Shadow of the Horned Rat и появилась в продаже в 1995 году. Это один из первых представителей жанра тактики в реальном времени. В отличие от стратегий, в этой игре не было необходимости собирать ресур-

1 Дело настоящего стратега – война, а не сбор ресурсов.

2 «Печать хаоса» унаследовала поединки героев от настольного первоисточника, но в компьютерной игре они реализованы на редкость неудачно.

3 Гномы стали первой расой, поднявшейся в воздух без помощи магии и волшебных существ.

4 Последний довод императоров.






сы, отстраивать базу и развивать ее инфраструктуру. Игрок брал на себя роль командира наемников, а их главная задача – проливать кровь за деньги, таким образом, большую часть игрового времени занимали непосредственно битвы, и лишь в перерыве между ними можно было за звонкий металл пополнить армию или нанять новые отряды. Warhammer: Shadow of the Horned Rat была одной из первых игр со свободной изометрической камерой, да и в том, что касается многогранности тактических приемов, она опередила свое время на несколько лет. Игра могла бы стать хитом, классикой жанра, если бы не высокая сложность, отпугнувшая многих рядовых геймеров, хотя поклонники первоисточника восприняли ее на ура.

Однако, несмотря на отчасти нереализованный потенциал первой игры, всего спустя три года вышел сиквел – Warhammer: Dark Omen. Во второй части получили логическое развитие многие идеи оригинала: большую роль в сражениях играл баланс армии, маневрирование, использование ландшафта и психологии, появилась возможность нанимать отряды гномов и эльфов. На этот раз игра из-за посредственного искусственного интеллекта оказалась слишком простой, что сделало большинство доступных тактических ухищрений просто ненужными. Наличие мультиплеера лишь отчасти сумело решить эту проблему.

После этого на долгие годы настало затишье, до тех пор, пока компания Black Hole Entertainment не анонсировала стратегию в реальном времени Warhammer: Mark of Chaos. Она привлекала внимание задолго до даты релиза. Любители «Молота войны» ждали возрождения лучших традиций двух предыдущих игр в современном оформлении и с новыми возможностями. Поклонники стратегий рассчитывали на новое слово в жанре. И у тех и у других были серьезные основания возлагать на проект большие надежды – многочисленные анонсы, ролики и обещания разработчиков предвещали появление игры с большой буквы. Красивой, умной, многогранной.

Однако, чем больше ожидания, тем сильнее разочарование в случае, если они не оправдываются. А «Печать Хаоса» оказалась именно разочарованием: занудный, лишенный какой-либо глубины геймплей, примитивные тактические приемы, однообразные миссии и всего две сюжетные кампании – вот и все, что смогла предложить нам игра. Не внесло кардинальных положительных изменений и вышедшее минувшей весной дополнение Warhammer: Battle March. Впрочем, сейчас кипит работа над версией игры для Xbox 360 – возможно, хотя бы в ней будет проделана капитальная работа над ошибками.

Некогда, при создании мира Warcraft, сценаристы Blizzard Entertainment явно вдохновлялись в том числе и вселенной «Молота войны». Теперь та готовится бросить вызов популярнейшей MMORPG современности – World of Warcraft – посредством собственного онлайнового проекта, носящего название Warhammer Online: Age of Reckoning, релиз которого намечен на нынешнюю осень. В игре будут представлены шесть рас, разделенные на две фракции. На стороне Порядка выступят Высшие эльфы, имперцы и гномы, а идеалы Разрушения будут отсеивать хаоситы, темные эльфы и орки, с примкнувшими к ним гоблинами. Основной конфликт игры будет основан на противостоянии двух вышеназванных фракций, что несколько противоречит оригинальной вселенной, ведь там обычно каждая раса сражается сама за себя.

Такую вольность разработчикам можно будет простить, если они сумеют реализовать другие свои обещания: разветвленную систему развития персонажей, необычные массовые квесты, возможность участвовать в глобальных конфликтах между фракциями и многое другое.

На бумаге обещания выглядят очень здорово и, учитывая известность первоисточника, Age of Reckoning может мгновенно ворваться в число самых знаменитых онлайновых ролевых игр и вознести «Молот войны» на новый, просто запредельный уровень популярности. Пока до релиза игры остается несколько месяцев, мы имеем дело с ситуацией, когда разработчики обещают геймерам множество интересных инноваций и море удовольствия. Предсказать заранее, что у них получится, достаточно сложно, ведь до сих пор успехи «Молота войны» на ниве компьютерных игр оставляли желать много лучшего.

В этом году проект Warhammer Fantasy Battles, принесший своим создателям столько дивидендов и славы, отмечает свою двадцать пятую годовщину. «Молот войны» не только не сдает свои позиции, но и продолжает активно развиваться, завоевывая новые форматы и сердца геймеров. Кажется, скоро уже не останется мультимедийных сфер, не охваченных «Молотом войны», и это несмотря на то, что все оригинальные идеи и нетривиальные задумки английские разработчики настольных игр из Games Workshop сохранили для другого проекта под этим громким брендом – Warhammer 40000. Но об этом их творении мы расскажем в другой раз… СИ

1 Чем больше орк, тем выше его положение в безумной иерархии зеленокожих.

2 Бесконечная война высших и темных эльфов получит логическое продолжение в Warhammer Online: Age of Reckoning. И каждый сможет сам повлиять на итог игры.

3 Излюбленное верховое животное вампирских лордов – крылатый кошмар.

Банзай!
Японская поп-культура глазами энтузиастов!

Юри




Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru

Ох уж эти японцы. Ох уж это аниме. По большому счету, мультипликация всегда обслуживала национальные интересы: до Второй мировой зверушки в форме японской армии расправлялись с «потенциальным противником». Страна проиграла войну и, кажется, навсегда избавилась от имперских амбиций. Безыскусное послевоенное аниме славило скромные жизненные ценности и говорило о важности межкультурного взаимопонимания (читай: о любви к оккупантам-американцам). Сегодня Япония – одна из крупнейших экономик мира, сверхразвитая страна, которая по уровню жизни и прогресса опережает нас лет на тридцать-пятьдесят. Теперь в стране – алчное общество потребления, и на любой порок находится свой товар. За последние двадцать лет яой и юри развились необычайно, и романтические отношения между людьми одного пола перестают быть предметом стыдливых насмешек. Мы писали про яой и, раз пошло такое дело, обратим взгляд и на юри.

Надо сказать, что это только сегодня мы запросто можем печатать в СМИ статью о любви одних прекрасных девушек к другим. Так было не всегда. Древнеримский император Феодосий I известен не только тем, что утвердил христианство как государственную религию, но и приказом жечь гомосексуалистов на кострах. Выйди такая статья в Древнем Риме, автор бы отделался пошлым повешением или, быть может, немного более увлекательным четвертованием. В разных странах в разные времена существовали диаметрально противоположные взгляды на однополую любовь – от одобрения до полного запрета. Сегодня – отношение настороженное. Мы пытаемся понять, с чем имеем дело. Юри? Это что за фури-кури?

Как написано у нас в словарике на последней странице рубрики, юри это «аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой». Термин этот прижился, хотя японцы в качестве альтернативы иногда используют англоязычное сочетание «Girls Love», а англоговорящие – почему-то искусственно созданный и никогда толком не применявшийся в Японии конструкт «сёдзё ай». И то, и другое означает «любовь между девушками». Словечко «юри» некогда было обычным женским именем, которое с легкой руки журналистов стало нарицательным обозначением лесбиянок (так же и имя Лолита после булгаковского романа стало общеупотребительным). Пер-


Kashimashi. Бывший мальчик – посередине.

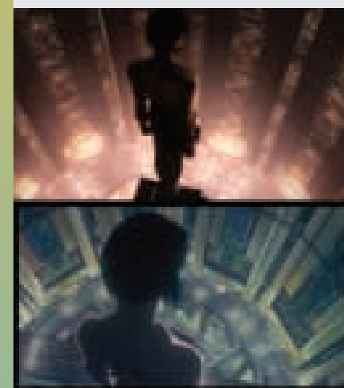

Kannazuki no Miko. Мальчик словно говорит: «А как же я? Неужели вы оставите меня наедине с гигантским боевым роботом?»

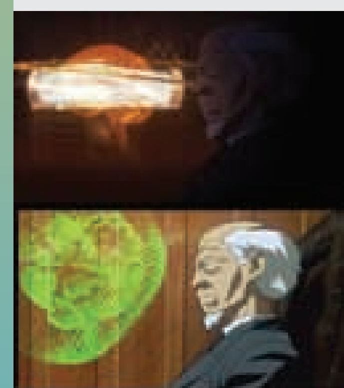

Yami to Boshi to Hon no Tabibito. Снизу вверх: пацанка, жертва, обольстительница.

вые эксперименты с юри начались в манге в семидесятых годах. Тогда любовь между девушками воспринималась только как трагическая тема и присутствовала в тяжелых, драматичных и взрослых работах. Первые несколько лет героини юри были обречены либо на несчастье, либо на мученическую и бессмысленную гибель по вине общества и обстоятельств. Стремясь к простому человеческому счастью, они были вынуждены скрывать истинные чувства и идти против общества. Манга этого периода была слишком тяжелой и сложной для массового зрителя, и аниме по ней либо вовсе не создавалось, либо было создано позже: The Rose of Versailles опубликована в 1972, экранизирована в 1979; Oniisama e... опубликована в 1975, экранизирована в 1991. Переломным моментом считается выход всемирно известного и всемирно любимого телесериала Sailormoon – одного из первых произведений, где двое любящих девушек – Харука и Митиру, они же Сейлор Уран и Сейлор Нептун, – изображены нормальной парочкой. У них все хорошо, и, представьте себе, никто от этих отношений не страдает и не умирает. С середины девяностых юри становится обычным делом, манга публикуется во многих крупных журналах, а с 2005-го и вовсе

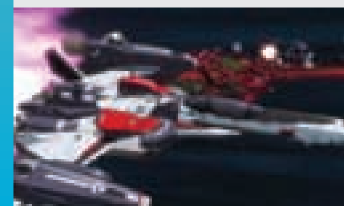
Super ShortNews Turbo EX Edition

Иногда кажется, что все самое интересное уже сняли в прошлом и теперь только и остается что делать римейки и «обновленные версии» фильмов. Две части «Призрака в доспехах» значительно отличаются друг от друга, и владельцам прав пришло в голову привести картины к общему знаменателю. Двенадцатого июля в токийский кинопрокат поступает обновленная версия картины с переработанной трехмерной графикой, новой звуковой дорожкой и озвучкой в формате 6.1. Как будет выглядеть результат, можно посмотреть на сравнительных скриншотах: цвета съехали в коричневую гамму, в фильме стало больше темноты и летающих кибернетических мозгов. Кстати, в начале августа состоится премьера еще одной ленты режиссера Мамору Осии – приключенческой драмы про летчиков The Sky Crawlers.





И это еще не все известия о Macross Frontier. В японской Сети публикуются ролики комедийного цикла Macross Fufonfia, где героини сериала оборачиваются офисными служащими компании Frontier Software и ведут себя соответствующе. А к праздничному 25-летию оригинального сериала будет создан короткометражный фильм All That VF, посвященный всем мехам огромной вселенной Macross. Скачать ролик можно будет бесплатно, но только если вы купили Blu-ray-издание первого диска сериала – в коробке найдется соответствующий промо-код.



выходит ежеквартальное издание Comic Yuri Hime, полностью посвященное этой интересной теме. Сегодня юри стало настолько привычным, что его элементы проникли в огромное количество комедий и развлекательных сериалов. Остаются и работы, в которых тема девичьей любви занимает центральное место. Символом юрийного аниме в середине прошлого десятилетия стала, конечно же, «Юная революционерка Утэна». Этот потрясающий сериал режиссера Кунихико Икухары опубликован в России на DVD и хорошо известен и в нашей стране, и за ее пределами. «Утэна» прославилась прежде всего благодаря блестящему визуальному стилю и неожиданным режиссерским ходам, а отношения между героями занимают в сюжете центральное место и служат постоянным предметом анализа. «Утэна» стала известна не только как юри, но и как сериал, проповедующий свободные отношения. Все спят со всеми: мальчики с мальчиками, девочки с девочками, мальчики с девочками – одним словом, другой такой рассадник венерических заболеваний еще поискать. Любовная линия Утэны и Анфи гораздо лучше прослеживается в полнометражном фильме, снятом в 1999 году. Уже в этом, в новом веке стал заметен и другой важный юри-сериал: Maria-sama ga Miteru, о жизни учениц в католическом девичьем пансионе, где правила обязывают старших воспитанниц присматривать и ухаживать за младшими. Это приводит к огромному количеству обожания с обеих сторон, и, хотя сериал никогда не кичился своей юрийной принадлежностью, обертоны девичьей любви присутствуют едва ли не в каждой серии. Благовоспитанные героини Maria-sama ga Miteru настолько понравились зрителям и зрительницам, что сериал уж пятый год не сходит с экранов: два телевизионных сезона в 2004-м, затянувшаяся OVA в пяти частях в 2006-2007 и, наконец, новый телесериал осенью этого года – вы встретитесь с ним в нашем октябрьском обзоре грядущего аниме-сезона.

Кроме этих двух знаковых произведений в последние годы выходило и немало другого юрийного аниме. Галопом по европам: Simoun (2006) – красивая фантастическая история про летчиков (девочек) и их самолеты, работающие, по-видимому, на лесбийской энергии. Очень драматичный и быстрый сериал, довольно сложный для восприятия. Kashimashi: Girl Meets Girl (2006) – злоключения робкого мальчика, которого инопланетяне превратили в смазливую девочку. Теперь ему придется заново строить отношения с одноклассниками и, о ужас, с одноклассницами! А что будет, когда он первый раз выйдет в туалет – не пересказать. В Strawberry Panic (2006) мы наблюдаем за отношениями целой дюжины девочек из сразу трех соседних школ – напоминает Maria-sama ga Miteru, только раскованнее, быстрее, разнообразнее и проще. Отдельно отметим два сериала, которые старались усидеть на двух стульях и угодить зрителям обоих полов. В 2002 году вышла Yami to Boshi to Hon no Tabibito – лихая адаптация одноименной японской компьютерной интерактивной новеллы о путешествиях между мирами, в 2004-м – Kannazuki no Miko о двух жрицах, защищающих человечество от древнего зла. В обоих сериалах – закрученный сюжет, много юри и сборная солянка из приключений, волшебных девочек, гигантских роботов и других популярных элементов. Все это лишь вершина айсберга: юри прочно вошло в аниме, и любвеобильные девочки стали настолько обычным делом, что сериал без них найти уже не так и просто. И если яой вызывает массу возмущений у «настоящих мужчин», то юри нравится всем без исключения. К чему бы это?


Simoun. Триумфальное возвращение драмы и страданий.

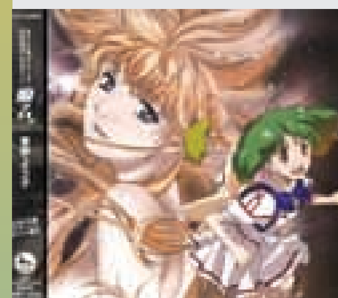

Strawberry Panic. Как Maria-sama ga Miteru, только проще и откровеннее.


«Юная революционерка Утэна». Герои никак не могут решить, кто же им нужен на самом деле.

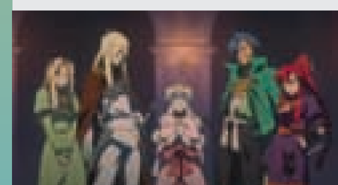

Maria-sama ga Miteru. Образец красивого и современного юри.

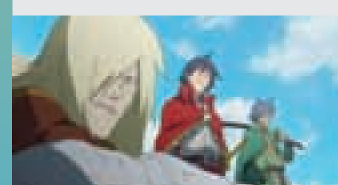


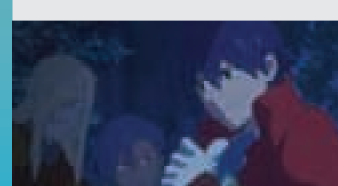
Впервые за последние десять лет в японский топ-3 наиболее популярных альбомов попал саундтрек аниме-сериала. На неделе после релиза звуковая дорожка Macross Frontier разошлась тиражом в 72 тысячи копий, чем и обеспечила себе знаменательный успех. Прошлый раз в тройку лидеров аниме попадало, когда в 1997 году вышел саундтрек полнометражного фильма The End of Evangelion. Нынешнее достижение замечательно, но предсказуемо: музыку для Macross Frontier пишет легендарная Ёко Канно, а песни исполняет не менее известная Маая Сакамото. Кстати, синглы с композициями из опенинга и эндинга сериала также занимали верхние строчки в чартах, но это как раз для песен из аниме – обычное дело. А чтобы в число лучших попал целый альбом, такое бывает крайне редко.

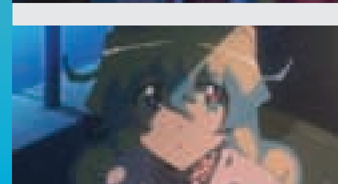


Началась публикация музыкальных клипов из коллекции Gurren Lagann Parallel Works. Как обещали, за кадром звучит музыка из сериала, а на экране – совершенно новые, доселе не виданные приключения в параллельных реальностях. Например, в первом клипе рыцари Симон, Камина и Вирал спасают принцессу Нию из замка злодейского черного властелина. В ближайшее время будет опубликовано еще семь таких клипов, и в каждом – свой стиль анимации, свой мир и сюжет.









Мини-обзоры

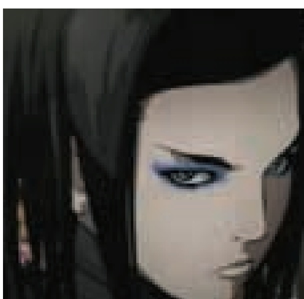
ЭРГО ПРОКСИ. ДИСК 6

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СЮКО МУРАСЭ, 2006 · РЕГИОН: РОССИЯ

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ



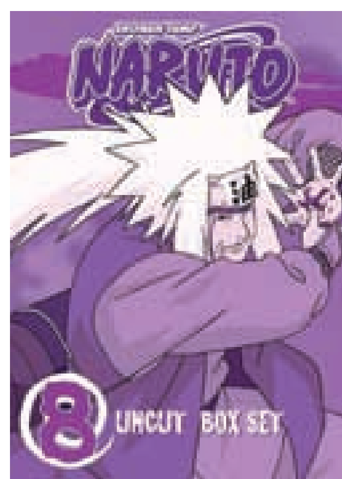
Подошло к концу российское издание посткиберпанковского аниме «Эрго прокси» на шести дисках. В последних эпизодах, как положено, герои чистят друг другу физиономии, окончательно разбираются в своих отношениях и принимают решения, влияющие на судьбу всего человечества. Впрочем, «Эрго прокси» никогда не славился особой доступностью, да и в финале сериала авторы не утруждают себя подробными объяснениями – извольте внимательно смотреть от начала до конца, иначе вряд ли эти откровения будут для вас понятными. Кстати, напоминаем, что если вы собираете все диски сериала, то имеет смысл покупать первый DVD вместе с картонным подарочным боксом. Мало того что в нем очень удобно хранить диски сериала, так к нему еще и прилагается полдюжины металлизированных открыток с изображениями героев «Эрго прокси».



NARUTO. UNCUT BOX SET 8

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХАЯТО ДАТЭ, 2002 · РЕГИОН: США

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ



В прошлом номере мы писали об американском издании One Piece, а сегодня посмотрим, как обстоят дела у англоязычного Naruto. В июне опубликован уже восьмой бокс-сет, то бишь сборник дисков сериала с бюджетной ценой в пятьдесят долларов США (около 1200 рублей). Впрочем, в онлайновых магазинах можно без особого труда найти этот бокс-сет по цене в полтора-два раза ниже номинальной. Важно заметить, что на DVD издается оригинальная, неотредактированная версия сериала, а не та, что идет на американском телевидении. Восьмая коробка с дисками содержит тринадцать эпизодов, с 93-го по 106-й – конец дежурной битвы с Оротимару и посвящение Цунадэ в хокагэ. Еще два бокс-сета Naruto можно будет смотреть, а дальше начнется бесконечная череда тоскливых филлеров.



JUNJOU ROMANTICA. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТИАКИ КОН, 2008 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



Мы уже не раз писали про Junjou Romantica и не стесняемся вспоминать о сериале снова и снова. Тем более что есть повод: в Японии 25 июля выходит первый диск DVD-издания. Видите ли, Junjou Romantica – самый толковый, приличный и трогательный яойный сериал из тех, что прошли по телевизору за последние два-три года. Ближайший аналог – Gravitation, показанный аж в 2000 году. Каждая серия Junjou Romantica красиво и иносказательно говорит о чувствах влюбленных героев, весело шутит и никогда не опускается до банальных обсуждений «кто кого», оставляя постельные сцены воображению зрительниц. К сожалению, японское издание никому кроме самих японцев не понравится: диски стоят по пять тысяч йен за штуку (немногим более 1100 рублей), субтитров нет принципиально, на каждом блестящем кругляшке – всего две серии.



Манга

FAIRY TAIL

フェアリーテイル

СОЗДАТЕЛЬ: ХИРО МАСИМА ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2006 ГОД, ЖУРНАЛ SHONEN MAGAZINE

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

На первый взгляд манга Fairy Tail очень похожа на One Piece. На второй взгляд – тоже, к концу первых десяти глав можно даже провести ясные параллели между героями двух сериалов. Сходство это непреднамеренное: и Эйитиро Ода, и Хиро Масима в детстве были большими поклонниками творчества Акиры Ториямы, и сейчас оба мангаки независимо друг от друга развивают идеи гениального автора Dragon Ball. Чем дальше, тем более своеобразной становится Fairy Tail. В этом мире некоторые люди наделены магической силой, которая дает сверхъестественные, но ограниченные боевые способности (как тут не вспомнить о дзюцу в Naruto или о дьявольских фруктах из One Piece). Главные герои – паренек-волшебник Нацу и молодая колдунья Люси, члены гильдии Fairy Tail (деревни ниндзя? команды пиратов?). Предводители гильдий выдают простым членам миссии, ну а тем ничего не остается, кроме как собираться в команды да отправляться на выполнение заданий и поиски приключений. Фабула знакома, стиль рисунка тоже привычен. Манга Fairy Tail недурна, и ее можно читать, но не удивляйтесь, если встретите сюжетные линии или персонажей, которых, кажется, уже где-то видели.







LIFE

ライフ

СОЗДАТЕЛЬ: КЭЙКО СУЭНОБУ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2002 ГОД, ЖУРНАЛ BESSATSU FRIEND

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО ЧИТАТЬ

Говорят, у каждого уважающего себя рэпера должна быть песня с названием «Жизнь» – правда про гетто, бандитов и ментов. Манга Life – для девочек, но название обязывает говорить о неприглядной стороне бытия. Главная героиня – обычная, нормальная, умненькая и симпатичная девушка, попавшая в «школьное гетто» с его сетью жестоких и бессмысленных интриг. Проблемы, которые здесь поднимаются, – серьезнее некуда: насилие, самоубийство, ложь и обман, жестокость и предательство, глупость и злоба, и, на фоне всего этого, совсем редко, – искренность и любовь. Life непросто читать: комикс нарисован живо и броско и, как в хорошей книге, стиль меняется от главы к главе и от страницы к странице. В страшных и отталкивающих сценах – резкие линии с жесткими контурами и контрастными тенями, в милых и трогательных – мягкие, неровные штрихи, словно перед тобой не готовый рисунок, а набросок. Недаром Life в позапрошлом году получила награду Kodansha Manga Award как лучшая манга для девочек. Аниме на основе комикса еще не выходило, однако в прошлом году на телевидении прошел одноименный игровой сериал «с живыми актерами».





Игры

DEAD OR ALIVE ONLINE

ПЛАТФОРМА: PC ▸ АВТОРЫ: TECMO ▸ ДАТА РЕЛИЗА: ЛЕТО 2008 ГОДА

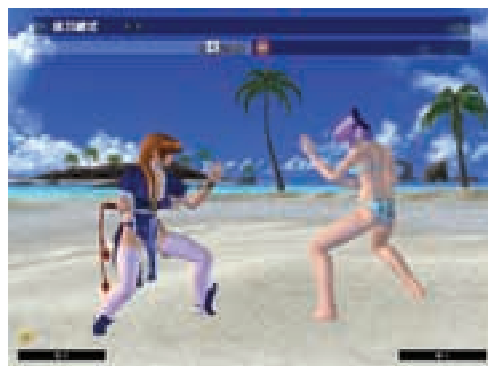
Dead or Alive Online – игра, о которой вы не узнаете на обычных страницах «СИ». И не потому, что она еще не вышла, а потому, что разрабатывается это чудо совместной японо-китайской командой и только для жителей Поднебесной. В Китае прямо сейчас завершается открытое тестирование, а к концу лета, до начала Олимпийских игр в Пекине, сервера выйдут на полную мощность. Суть игры такая: вы создаете чибика-аватара, выбираете ему внешний вид, гуляете по виртуальному миру, общаетесь, ищете соперников и, найдя... попадаете в PC-версию файтинга Dead or Alive 2 на китайском языке! Игра, по словам разработчиков, будет бесплатной, и попробовать это дивное развлечение можно будет, скачав клиент с официального сайта http://doa.sdo.com. Нужно отметить, что разработчик вполне может включить фильтрацию IP-адресов и закрыть доступ нерезидентам Китая, но будет ли это сделано фактически, мы узнаем лишь после официального запуска.









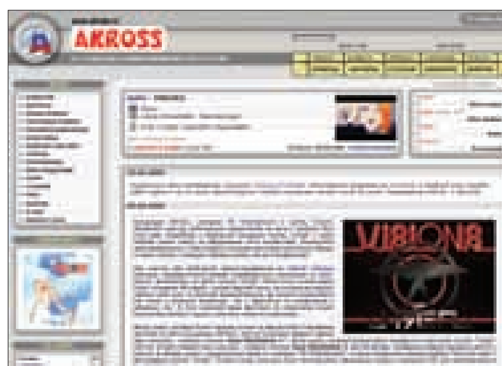


Тем временем в Интернете

AKROSS

АДРЕС: http://akross.ru ▸ ЯЗЫК: русский

Мы постоянно публикуем на дисках так называемые AMV (Anime Music Videos), фанатские видеоклипы, где видеоряд из любимого аниме сочетается с понравившейся песней. Созданием таких клипов занимаются десятки тысяч людей со всех концов земного шара, ну а российские умельцы встречаются на сайте Akross, ассоциации анимеклипмейкеров России. Здесь можно посмотреть лучшие ролики, созданные отечественными профи, поучиться у мастеров, смонтировать что-нибудь самому и предложить работу на суд экспертов или выставить в конкурсах ассоциации.



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Недавно вы поместили на диск клип Kat-Tun «Keep the faith». Меня заинтересовала эта группа. Расскажите о ней, пожалуйста.

Как вы могли заметить, опубликованный у нас клип не был снабжен заметкой о том, в каком аниме звучала эта песня. Потому что Kat-Tun не исполняет песен для аниме. Сейчас группа является одной из популярнейших мальчиковых команд в Японии. Активную деятельность она начала в 2006 году, с тех пор выпустила три альбома и семь синглов, и все без исключения брали первые места в соответствующих чартах. Песни группы звучат в опенингах к японским игровым телесериалам, а сами исполнители частенько оказываются там на главных ролях.

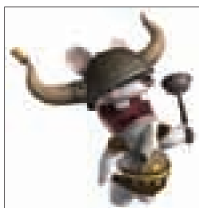


Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.





Ренат Хамзин

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением афтара.

КОГДА БИЗНЕС-МОДЕЛЬ ПЕРЕСТАЕТ РАБОТАТЬ

ВЫПОЛНЯЯ ФУНКЦИИ ПРОМЫШЛЕННОГО ШПИОНА, ДОВЕЛОСЬ МНЕ КАК-ТО ПРОСЛУШИВАТЬ СОВЕЩАНИЕ РУКОВОДИТЕЛЕЙ ЦЕЛЛЮЛОЗНОГО КОМБИНАТА НАБЕРЕЖНЫХ ЧЕЛНОВ, ВСЕМ СООТЕЧЕСТВЕННИКАМ ИЗВЕСТНОГО СВОЕЙ БУМАЖНОЙ ПРОДУКЦИЕЙ ПЕРВОЙ НЕОБХОДИМОСТИ, КОТОРУЮ В ДЕТСТВЕ Я ОПУСКАЛ В РАСТВОР СЕЛИТРЫ ДНЕЙ ЭТАК НА ПЯТЬ, ПРОСУШИВАЛ, СВОРАЧИВАЛ В ТРУБОЧКУ И, ЗАПИХНУВ ВО ФЛОМАСТЕР, ПОДЖИГАЛ.

«Итак, господа, наконец-то мы собрались все вместе, чтобы обсудить перспективы нашей замечательной бизнес-модели, которая, как вам должно быть известно из разосланных отчётов, переживает серьёзные испытания. Вам слово, уважаемый Иван Петрович», – произнёс вступительную речь усталый канцелярский голос.
«Здравствуйте уважаемые акционеры, здравствуйте уважаемые коллеги! Как вы уже знаете из разосланных мною писем, продажи нашей туалетной бумаги стали стремительно падать. Ситуация далека от критической, наша бизнес-модель по-прежнему приносит прибыль, однако, мы грамотные бизнесмены, а грамотные бизнесмены должны реагировать на рыночные колебания», – произнёс зрелый мужской голос с моложавым отзвоном.
«Где деньги, Петрович?» – раздалось из зала.
«Радует ваш конструктивизм. Давайте сразу к делу. Анализаторы, вам слово».
«Здравствуйте, друзья. Как вам известно, наше подразделение занимается анализами рыночной конъюнктуры. Наша бумага является товаром первой необходимости, что с приростом населения должно гарантировать нашей бизнес-модели прибыльность, и это подтверждается аналитическими исследованиями».
«Деньги куда идут?» – опять выкрик из зала.
«Деньги идут в том числе на наши исследования. В соответствие с последними анализами, можно с уверенностью констатировать дифференциацию справления естественных надобностей по причине распространения заболеваний желудочно-кишечного тракта».
«Меньше (грубое слово) стали, что ли?» – грубый голос из зала.
«Совершенно верно. Страдающие запорами пользуются нашей бумагой реже, однако страдающие поносами употребляют наш товар чаще, и в больших количествах. Всё это было подробно изложено в разосланных вам столбиковых диаграммах. Частые и редкие потребители по логике должны уравновешивать друг друга, если бы не агрессивное поведение конкурентов».
«Опять Байкал? Мы же экологам три лимона заплатили, чтоб они ихнему комбинату работу сорвали», – не унимаются собравшиеся.
«Их комбинат не представляет никому, кроме самого Байкала, серьёзной угрозы. Основными нашими конкурентами стали импортные производители биде», – взял слово моложавый голос.
«Чего-чего?» – с неподдельным интересом спросили из зала.
«Такая штука, водичкой брызгает. Вместо бутылочки. Мне грустно говорить об этом, но рост благосостояния породил у соотечественников пагубную тягу к роскоши и теперь вместо родной татарской бумаги они предпочитают неродное иностранное биде».
«И чё делать?»
«Может цены снизим маленько?» – кто-то прошептал в зале. Мгновенно послышался звук глухого удара, какие-то волнения – и всё улеглось.
«Выходом из этой... Из этой... (слышно, как выступающий листает страницы) Из этого фола... Из этого фолаута... А, вот. Выходом из этого дефолта станет наша замечательная многопользовательская бумага!»
Зал немного утих. Затем с краёв захихикало.
«Многоразовая, что ль?»
«Не многоразовая, а многопользовательская, друзья. Могу вас заверить: высочайшая гигиеничность продукта достигается запатентованной татарской технологией многослойной полиструктурированной мультикапилярности.
«А как же наша концепция бизнес-модель патриотического биде? Которую мы приняли год назад. Вы же сами нас убеждали со всеми своими анализами в перспективности данного направления».
«Совершенно верно. Однако практические испытания бета-тестеров выявили неожиданные эффекты этой бизнес-модели. А именно, неожиданный медицинский эффект принудительной клизмы. Что без всяких сомнений станет уникальным конкурентным преимуществом, но без соответствующей пиар-кампании запускать настолько кардинальные новшества весьма рискованно, и мы решили пока сосредоточиться на развитии наших старых бумажных брендов. А с патриотическим биде пусть бета-тестеры больше работают, может ещё чего НАЙДУТ».
В зале установилась почтительная тишина.
«Наша русская многопользовательская бумага пользуется огромным спросом среди патриотической молодёжи и особо – среди аспирантов технических вузов. Дело в том, что количество патриотов невелико, а технических аспирантов и того меньше. Совсем атеистов со света изжили подлые гуманитарные демагоги! Впрочем, мы и это учли и точь-в-точь прогадали спрос. Объективная реальность заключается в том, что большую часть спроса формируют (грубый эпитет)»
«На чужие (грубое слово) равняться?»
«Ну зачем вы так. Какой нездоровый шовинизм. На крайний случай имеется «план Б»: отключение воды через нашу агентурную сеть на водозаборах. Без воды импортные биде не будут работать и соотечественники естественным образом вернутся к своим корням, – то бишь, к родной татарской бумаге из Набережных Челнов. «План Б» включает в себя также повышенное хлорирование воды на время её подачи в перерывы между отключениями – что рано или поздно приведёт к раздражениям кожи и соотечественникам ничего не останется, как отказаться от биде. К тому времени мы проведём хитрую пиар-кампанию наших родных биде, пообещаем снятие раздражения – и как раз выключим повышенное хлорирование!»
Зал взорвался аплодисментами.



Встреча с читателями

МОСКВА, ЛЕТО, 29 ИЮЛЯ, ОФИС ИЗДАТЕЛЬСТВА «ГЕЙМ ЛЭНД»

Уникальный шанс пообщаться в неформальной обстановке с сотрудниками «Страны Игр», задать вопросы, внести предложения, поделиться мыслями о журнале, играх и индустрии.

Чтобы записаться на встречу, нужно обязательно отправить электронное письмо на адрес vstrecha@gameland.ru или позвонить по телефону (495) 9357034 и обратиться к Юлии Кудрявцевой.

Обратите внимание: предварительная запись – необходимое условие. Также не забудьте на встречу взять с собой паспорт или документ, его заменяющий.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Косплей! Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Получите, распишитесь

Три месяца подписки на «Страну Игр» получает Михаил Чертовский, не побоявшийся еретического на вид вопроса «А может, ну их, к дьяволу, эти игры?». Впрочем, что вопрос – ответ, вот что главное. И этот ответ мы ищем всем миром. А вы нашли?

Хотите попасть на желтую плашку?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно не только вам, но еще и другим геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

ПИСЬМО НОМЕРА

Сколько ж можно?!

Чертовский Михаил,
misha_afanasiev@mail.ru

Здравствуйте все! Давно меня интересует вот какой вопрос: интересно ли работать в журнале, таком как «СИ», играть во все новинки, писать на них рецензии, советы, прохождения и прочее, да еще и получать за это деньги (мечта любого подростка)? И главное: как долго этот интерес остается? Ведь человек ко всему быстро привыкает. Первое предназначение игр – развлечение, отдых после работы, ну да, для некоторых это способ заработка (киберспортсмены или разработчики). Даже порноактеры, наверняка, не хотят работать в нерабочее время, потому что надоедает.

Мой пример: я студент, и времени, которое я могу тратить на игры, не так уж и много (хочется хорошо учиться). Поэтому за игрой я провожу где-то около часа в сутки. И то это занятие с годами (мне 17 лет) надоедает, потому что ничего кардинально нового в игровой индустрии придумать не смогли (для меня). Приходится переигрывать классику – Half-Life, Unreal Tournament, GTA: Vice City, Quake 2 (с друзьями по сетке), NFS 5, StarCraft, Diablo 2, HOMM3, Fallout 2 и прочее. И именно тогда, когда я только начинал играть в компьютерные игры (лет восемь или девать мне было), мне очень хотелось работать в каком-нибудь игровом издании, играть во все самые новые игры и получать от этого немыслимое удовольствие. Сейчас я понимаю, что был наивным, думал, что игры – это лучшее в мире развлечение, и не могу никак понять: как люди играют в игры годами (то есть с самого детства и лет до тридцати и больше)? Объясните мне, пожалуйста!!!

И, естественно, играя, хочешь знать о своем увлечении больше, поэтому идешь и покупаешь соответствующие журналы. Поначалу просто зачитываешься: покупаешь один, проглатываешь его за день-два, бежишь покупать другой, происходит то же самое, потом покупаешь журнал, посвященный тактикам и советам по прохождению... Пролетает год или два, и понимаешь, что журналы некуда уже девать (а выкидывать жалко – такие деньги тратишь на них ежемесячно!), дисками от них завалены все полки в шкафу. Пробуешь уговорить себя, что лучше ограничиться каким-то одним изданием, ведь новости, рецензии и советы все дают одни и те же. Но понимаешь, что ты покупаешь разные издания из-за их особенностей – где-то нравиться оформление, где-то – чувство юмора авторов, где-то наличие аниме-рубрики, где-то содержание DVD.

И, переборов в себе даже привязанность к журналам, на практике по-



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ МОСКВА, 119021, УЛ.ТИМУРА ФРУНЗЕ, Д.11, СТР.44, ГЕЙМ ЛЭНД, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

САМАЯ КАЗУАЛЬНАЯ КОНСОЛЬ

Привет, «Страна»! В четверг подумал: «Какая из консолей в России самая казуальная? И, соответственно, какая самая хардкорная?». Уже в пятницу на ум пришла Nintendo Wii. Грех не начать с нее, ведь во всем остальном мире – это мощный оплот как начинающих, так и уже и «отошедших от дел» геймеров. Что мешает ей стать лидером в России? Естественно, брендинг – раскрученное название «Плейстейшн» крутится на языке чаще, звучит круче и просто известнее. Скажи комунибудь «У меня Вии!» Как пить дать, переспросят. Представьте ситуацию: встречается парочка знакомых в кафе и вы, сидя за соседним столиком, становитесь невольным свидетелем их беседы. Между делом их разговор заходит о сотовых телефонах. Один говорит, что у него «Нокиа» и это лучшее, что он видел. А второй защищает «Моторолу», мотивируя, что готовился к ее покупке год! Вы оплачиваете счет и уходите, уверенный в том, что первый, обладатель как минимум серии N, а второй – обычный скупердяй, пожалевший денег на нормальную «трубу». Но вот в чем казус ситуации: загляни вы в карман к обоим, то увидели бы там Нокиа 1200 и Моторола E8, соответственно. Модели, абсолютно из разных ценовых категорий.

Так и с брендом «Плейстейшн» – произнося это магическое для нашего уха слово, ты, ничего не объясняя даешь понять, насколько крут. Гламурная штуковина. Почти «Порш Кайен». Никто и не задумается, для чего ты купил и во что там играешь и так все понятно. А вот с Wii, иная ситуация – придется доказывать, что «вот так махать», «так скакать» и «так крутить». С такой-то графикой и за такие деньги?! Пальцем у виска покрутят – это точно. Замучаешься объяснять каждому «неандертальцу», что качественный геймплей более важная составляющая отличной игры, нежели графика (кстати, абсолютно идентичная ситуация у DS с PSP – на одной больше интересных игр, вторая – круче выглядит и на ней «можно смотреть кино).

Собственно, к середине субботы, мысли мои подобрались ко второму участнику гонки – PlayStation 3, самой популярной консоли нового поколения на территории нашей страны. Отчего так, а не иначе? Все просто: ступил потенциальный покупатель на порог торговой точки и что он видит? «Sony» – знакомый, еще со времен видеомагнитофонов, бренд. Стоит дороже, а значит «лучше». Игр на нее в наших магазинах – развал, причем, на порядок больший, чем на Xbox360 или Wii. Блестит. Проигрывает Bluray (но для 97% купив-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Какую акустику можно подключить к Sony PlayStation 3 по оптическому цифровому выходу?

Ответ очевиден: ту, которая снабжена оптическим цифровым входом. Грубо говоря, если в ресивере или музыкальном центре есть подходящее гнездо для оптического кабеля, – смело этот самый кабель туда подключайте. Вот и вся премудрость.

Хочу купить Xbox 360. И так как у меня нет Интернета, я нацелился на комплет Arcade. Прав ли я? Будут ли с ним какие-то ограничения в синглплее?

Хороший план. Казалось бы: сейвы девать некуда! Но в Arcade-комплекте (не путать с Core!) обязательно идет карточка памяти на 256 Мбайт. А когда Интернет появится – тогда и докупите жесткий диск.

«СИ», это правда что если на PlayStation 3 с ее Интернета скачать игру на жесткий диск, то можно играть с памяти жесткого диска?

Правда, когда речь идет о специальных скачиваемых играх (мы о них рассказываем в рубрике Live Network Channel). Из «больших» же игр пока для скачивания доступны лишь две: Gran Turismo 5 Prologue и Warhawk. И, конечно, за каждую нужно заплатить.

НЕСМОТРЯ НА ВЫХОД ДОЛГОЖДАННОЙ METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS, НАШИ СЕГОДНЯШНИЕ ПИСЬМА ВСЕ КАК-ТО О ДРУГОМ – НАПРИМЕР, О ТОМ, ЧТО ЖЕ ЕСТЬ ВИДЕОИГРЫ В НАШЕЙ С ВАМИ ЖИЗНИ, ЗАЧЕМ ОНИ И, СОБСТВЕННО, «ИГРАТЬ ИЛЬ НЕ ИГРАТЬ?». ПРЯМО-ТАКИ ГАМЛЕТОВСКИЙ НАДРЫВ В ЛЕТНЮЮ НОЧЬ. СКОРЕЙ ЧИТАТЬ!

нимаешь, что жить без них уже не так интересно. Нет-нет, развлечений полно и других, но возникает такое ощущение внутри – ощущение пустоты, как будто пропала какая-то частичка тебя. И ты снова идешь к киоску. Прямо-таки вид наркомании какой-то. И самое интересное, непонятно как с этим бороться! А потом вспоминаешь, что есть люди, которые эти журналы делают, и хочется узнать, а как они-то живут, всю жизнь играя в игры. Спросить, что делать в такой ситуации: бросить вообще читать журналы (и денег сразу станет больше, и времени) или продолжать (что очень нравится), хоть некоторые люди и против этого, например, родственники?

**Илья Ченцов ** *Начнем с того, Михаил, что в вашем списке – «играть во все новинки, писать на них рецензии… и прочее» – упущены некоторые обязанности редакторов. Такие как «составлять план номера», «давать задания авторам», «контролировать сдачу материалов», «править тексты». Вот это как раз бывает довольно скучно… тексты, конечно, попадаются забавные, но ровно до того момента, как задумаешься «а что же тут на самом деле надо написать?». План и контроль его выполнения – тоже дело довольно нервное. Но самое ужасное – да, в игры тоже со временем становится скучно играть. Начинаешь думать «вот гроблю я свое время, а зачем?» А ни за чем – просто так его проводить гораздо легче, чем, скажем, гантели тягать или ремонт дома вести. Выход тут такой же, как и у вас с журналами – пытаться разглядеть за игрой человека. Писать письма: «Рон, а правда, что Monkey Island была навеяна диснеевским аттракционом?» Проводить интервью: «Винс, а почему в ваших играх нельзя убивать детей?» Рассылать статьи: «Смотрите, мы про вас напечатали, классная у вас игра получилась!». Что бы там ни писал противный Егорка, игры все равно делаются людьми, а не коллективами бессознательных роботов. И им (как и нам) очень важно общение с теми, кому они в конечном итоге сдают свою работу.*

**Евгений Закиров ** *Видеоигры – это развлечение в первую очередь. Для кого-то таким развлечением является, скажем, рисование, и этот человек собирает альбомы и артбуки, посещает выставки и, наверное, покупает какие-то журналы по теме. То же можно сказать и про музыку, спорт, фотографию, кино и т.д. Кому-то это надоедает, разумеется. Кому-то нет. Игр много, все они интересные и разные. Попробуйте что-нибудь новое, те жанры, которые раньше вас не интересовали. Может, и желание бросить читать журналы отпадет? Кстати, вы, кажется, первый читатель, который не постеснялся сравнить игровую индустрию с индустрией порно. Это не совсем верное сравнение, но похвальное. И, да, кстати. Есть такая японская актриса порно – Мария Одзава (ее блог: http://blog.dmm.co.jp/actress/ozawa_maria) – которая начала интересоваться «индустрией» страшно сказать с какого возраста. Ровно столько же она увлекается играми. И ни одно из этих увлечений ей пока не надоело.*

**Вера Серпова ** *Мне кажется, Миша, нельзя делить свою жизнь на две части: «от сих до сих офисная каторга, далее развлечения». Вы студент, и самое время призадуматься вот о чем: если работа для вас сводится к ежедневной пахоте во имя добывания денег и возможного восхождения по карьерной лестнице, то от такой жизни впору пойти и тихонько удавиться. А интересно ли спортсменам, жизнь которых с детства состоит в основном из тренировок, танцорам, офисменеджерам, ученым, десятилетиями бьющимся над тайнами мироздания. В детстве вы точно знали, чего вам хочется, а теперь почему-то испугались и решили, что так не бывает. А вот и нет! Счастливым человека делает, в том числе, и любимая работа – неважно, чем вы занимаетесь, насколько серьезным, уважаемым или завидным ваш труд выглядит в чьих-то глазах, главное, чтобы вас самого он радовал. Я лично знаю стоматолога, способного вдохновенно рассуждать о пломбах и зубных протезах, да так, что заслушаешься! И таких людей много, очень много, они готовят еду и делают открытия, спасают чужие жизни и выращивают цветы, такие люди работают повсюду – в том числе и в «СИ». Но что делать с лишними журналами? А очень просто – отнесите их к ближайшей школе. А чтоб сберечь деньги, ходите в читальный зал.*

ших – эти диски ни к чему, они продолжают покупать «левые» DVD. Уж не надеются ли, что через пару лет появится «200 in 1» (один мой знакомый мыслит приблизительно так) или «Все фильмы 2009 в одном»?) То, что сейчас консоль на коленях, относительно успеха PS One и PS2? Ну и что? Через пару-тройку лет, все будет в шоколаде. По мне, так это все равно, что покупать трехзвездочный коньяк и настаивать его два года под диваном, чтобы потом угощать друзей получившейся «пятизвездочной» отравой. Увольте. Итог: подобными критериями (внешний вид, дополнительные функции), руководствуются казуалы, ведь для сколько-нибудь уважающего себя хардкорщика (геймера, по определению), главная и, собственно, единственная причина покупки консоли – игры. Куча функций и отсутствие игр привело к тому, что PSP охотно покупают, но разработкой проектов не занимается уже, похоже, никто. Даже некоторые мультиплатформенные проекты проплывают мимо. Получается, что по поверхностным суждениям и мифам, ореолом окружившим все консоли семейства «Плейстейшн» в России, они превосходят конкурентов. Причем похоже, что, навсегда, ведь ни обстановка, ни современные технологии не позволяют пиратским дискам запрудить все вокруг (а именно данный факт популяризировал PS One у нас в «трудные 90-е» и создал фундамент мощной фэнбазы). Посему, третья «Сонька» – самая казуальная консоль на территории России (хотя количество хардкорщиков в ее рядах в сумме (но не процентном отношении), превышает их же количество на других консолях).
По воскресеньям я, обычно, не утруждаю себя размышлениями, и наступившее, не стало исключением.
Зато с утра в понедельник…
Чем же может ответить Xbox 360? Популярность его на территории нашей страны под большим сомнением и вот почему. Один из лозунгов, под которым идет рекламная кампания Майкрософт, представляет

Скажите, а сколько частей God of War выпустят на PSP?

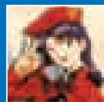
Нет пока таких планов. Студия Ready at Dawn, выпустившая Chains of Olympus, официально больше не разрабатывает игры для PSP, так что от нее продолжений не ждите. Возможно, сама Sony захочет продолжить сериал и подрядит какую-то другую студию.

Выручайте! В MGS4 во время битвы с Вампом – чего там делать, он не погибает! Я убил его 3 раза, а потом у меня закончились жизни. Помогите, пожалуйста!

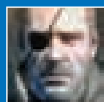
Раскрывать секрет мы все-таки не будем: очень уж приятно догадаться самому, дойти, так сказать, своим умом. Но подсказку дадим. Штука в том, что «оживает» Вамп благодаря особым наномашинам в его теле, которые, следовательно, для победы нужно нейтрализовать. Внимание, намек: а как сам Снейк справляется со своими наномашинами? И не роняет ли чего интересного кой-какой другой босс, о битве с которым нас тоже постоянно спрашивают? А если роняет, то что и, главное, зачем?..

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

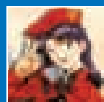
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



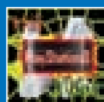
kaiten:
Опубликован перевод на русский язык первого акта сценария игры. Читайте на здоровье, продолжение следует! :)
Перевод второго акта увидел свет! :)
http://asukastrikes.bestclan.ru/Kaitenstrikes/perevody/MGS4_1.htm
http://asukastrikes.bestclan.ru/Kaitenstrikes/perevody/MGS4_2.htm



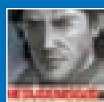
ADAMSKA:
Молодцы, что не стали писать типа «крысиный патруль» – не звучит, а так же, красафцы, что не затронули переводом – слово «SUN», которое многие умники могли бы перевести, как «солнце», хотя Sun – это еще и желток в переводе... Если акцентировать внимание на желтках – это наши змейки и есть... вот, например, перед первым актом один растекся (жидкий), второй остался целый (солид), а «...у Солидуса выходной».
В целом так все очень даже достойно получается.)))
Респа!
P.S. У меня единственное только сомнение, не поторопились ли вы. Ведь перевод хорош по той линейке, которая складывается из кат сцен, я бы разбавил еще теми разговорами по кодеку, которые полезны были бы для полноты информационного наполнения... советы, детали, рекомендации Отакона, вспоминалки, обсуждения технических прибамбасов – это все часть игры... не перевести их – мне кажется, как снять кино по мотивам книги, то есть, часть инфы будет утеряна...



kaiten:
Одна из приоритетных задач, стоящих перед нами, – обеспечить любителей MGS4 переводом как можно быстрее, но не в ущерб качеству. Игра только недавно вышла, многие еще только собираются ее покупать, многие проходят или будут проходить повторно. Вот у них уже и будет наготове перевод, если вдруг что-то не поймут.



~Arny~:
Игра божественна! Такой графики я еще нигде не видел. Лесенок не вижу. Геймплей очень захватывающий! Играю на самой сложной сложности – жуть, до чего тяжело! От чекпоинта к чекпоинту. Пытаюсь проходить так, чтобы меня вообще не просекли ни разу.



Budd:
Э-эх, ну вот наступил этот чертов день, я прошел MGS4. Очень грустно жить, зная что история закончилась. Теперь целью в жизни будет встретиться с Хидео и сказать ему спасибо!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

из себя приблизительно следующее: «...лучшие игры прямо сейчас, без ожидания порта на компьютер...» В этом-то и кроется загвоздка американского гиганта. Его боссы думают, что главное для игрока сыграть первым (первые неделя-две, составляют максимальные продажи, так ведь?) Во всем мире да, но не у нас. Многим нашим людям нет дела до дат выхода и удобства времяпрепровождения (вставил диск, сел, наслаждайся, никаких тебе настроек конфигураций и отсутствия драйверов) – все упирается в то, что игры для PC в России стоят в среднем 350 рублей (на родном языке) и по 900 просит EA. В любом случае, им далеко до 2000 рублей за приставочные проекты (при том, что они выпускаются на английском). Такова первая глобальная проблема всех трех приставок: малая доля локализаций. Посмотрите в российские хит парады, где до сих пор периодически всплывает переведенная Killzone – игра, более чем средняя. Вот только виноваты в отсутствии перевода не издательства, а именно покупатели, которые экономили на покупке лицензионного продукта. Да-да, большей частью наших (и не только) геймеров правит скупость и это при том, что по продажам «Роллс Ройсов», Россия на первом месте в мире, а по «Бентли» – на третьем. По мне так, если тебе жалко 2000 за игру, значит ее вообще не стоит смотреть, а тратить драгоценное время в этой скоротечной жизни – тем более.
У меня есть слабость – музыка. И, знаете, я сделал выбор в пользу лицензии. Если из целого альбома есть одна-единственная песня, от которой я получаю удовольствие, значит все эти немалые деньги потрачены не зря. Так отчего игра, способная принести удовольствия если не больше, то, по крайней мере, в более обширном объеме, не может стоить приличных денег? Катая шары на бильярде и боулинге, люди не думают, что тратят огромные суммы, не получая взамен ничего, кроме хорошего настроения. Таков менталитет: детским играм – детские цены. Но игры давно перестали быть прерогативой младшего поколения. Всему вышеперечисленному итог: консоль Xbox 360, в нашей стране – самая хардкорная. Потому, что только полный отморозок может купить Call of Juarez, Prey или Quake 4 по 2500 руб. за штуку! Здравствуй, вторник...
В общем-то, и все. Спасибо, за внимание и до следующих встреч.

Сергей Овчинников,
AS038@mail.ru

**Врен ** *В России действительно все искажено: PlayStation 3 – платформа для казуалов, на PC играть дешевле, чем на приставках, в России покупают самые дорогие мобильные телефоны и платят за Интернет с помощью SMS-сервисов, а не наоборот. И еще в России люди очень мало ценят собственное время и не научились отдыхать.*

ДАЙТЕ КОДОВ!

По сути, со страниц «СИ» у Вас давно исчезла одна маленькая, но такая необходимая и, я бы даже сказал, очень интересная и полезная рубрика, как «Коды». Я надеюсь, Вы прислушаетесь к моему совету и вернете ее, а то я уже вижу, как Врен надувает щеки при виде письма с моей стороны и топает ногами. Все-таки у чистокровных консольщиков Интернета нету, а ПК они игнорируют как класс.
See you, my Dears.. Б-у-а-а-а-а!

Николай Токарь,
nik_tokar@list.ru

**Врен ** *Надувает щеки, естественно. Проблема с кодами в том, что игр много, а коды по каждой конкретной нужны редко. Любую статью об игре читает не менее 60% купивших журнал, а страничку с кодами – не более 10%. К тому же самые важные коды мы все равно публикуем – и в рецензиях, и в ответах в «Обратной связи». Появился вопрос – шлите нам SMS!*

НУЖНА ПОДПИСКА!

Привет тебе, редакция «СИ»! Хочу сразу сказать, что мне очень, ОЧЕНЬ нужна трехмесячная подписка на ваш журнал, потому что:
1. Я читаю ваш журнал сравнительно недавно, но и сравнительно давно. Да-да, именно так. Сравнительно недавно я читаю ваш журнал, потому что регулярно покупаю его лишь с седьмого номера этого года (и он мне очень нравиться!), а сравнительно давно я читаю ваш журнал, потому что первый номер, который попал мне в руки датировался 1998-ым годом, то бишь уже добрых десять лет прошло с того момента, когда я узнал, что есть такой журнал, под названием «Страна Игр». А мне тогда было лишь 8 лет. И уже тогда я подсел на игры, причем на компьютерные, хотя было и Dendy, и Sega. А знаете, кто меня подсадил на игры – мой брат, который впоследствии и дал мне возможность узнать про существование вашего журнала. Радости моей не было границ! Мне очень нравились цветные картинки, ради которых я и листал «Страну». Но потом у меня в жизни появились другие интересы, все такое, и пришлось забыть про ваш журнал. Годы спустя я как-то покупал пару раз «СИ», но тогда он меня почему-то не привлекал. А сейчас я считаю ваш журнал одним из лучших, потому что довольно долго читал другую компьютерно-игровую прессу. Вот так, это была первая причина.
2. Сейчас я уже студент, заканчиваю первый курс, стипендия маленькая, еле хватает на ваш журнал. А кроме вашего журнала в моей жизни сейчас есть девушка, на которую тоже приходится тратить очень приличную сумму денег. Так что я плавно возвращаюсь к началу моего письма. Надеюсь, вы войдете в мое положение! Ведь так не хочется прекращать читать ваш журнал, и вы наверняка не хотите лишаться такого читателя, как я ().
Искренне (серьезно искренне), ваш теперь постоянный читатель, Чертовский Михаил.

Михаил Афанасьев,
misha_afanasiev@mail.ru

**Евгений Закиров ** *Замечание про девушку вы ввернули очень удачно. Как и про горькую жизнь студента. Давите на жалость?*

**Врен ** *Честно говоря, мне жалко вашу девушку. В смысле, если расходы на нее сравнимы со стоимостью журнала (то бишь, 400 рублей в месяц), то это ж*

SMS

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР 8-926-878-24-59

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Как в MGS4 листать порножурналы? Их ведь можно листать, правда?

Правда. Найдите журнал, «возьмите в руки», как если бы это было оружие, через L1 и нажатие кнопки «треугольник» переключитесь на вид от первого лица. Вот теперь страницы можно перелистывать кнопкой «круг». Правда, никакие это не порножурналы – так, легкая эротика...

Слышал, есть какие-то специальные коды для получения секретов в MGS4...

Есть, а то как же. Вводить их нужно... хм, тогда, когда Отакон попросит вас ввести код. Вот вместо этого кода и вводите.

14893 – 100 тыс. Drebin Points
78925 – первая секретная песня
13462 – вторая секретная песня.

А еще, говорят, есть какие-то сверхсекретные коды...

Ох, будет вам и дудка, будет и свисток. Сверхсекретные коды нужно вводить в меню Extras только после полного прохождения игры, а сами бонусы в новом прохождении будут доступны лишь после встречи с Mk. II.

mekakorkkk – Mk. 23 handgun
thomas – третья секретная песня
george – четвертая секретная песня
theodore – пятая секретная песня
abraham – шестая секретная песня
mnsoymsyhn – Mosin Nagant
deskyhstyl – Desert Eagle Long Barrel

вы ее полтора раза в кино водите и все, да? А игры, как я догадываюсь, и вовсе не покупаете? Ни себе, ни ей?
Впрочем, не в деньгах счастье. Студент, да еще и летом способен прекрасно проводить время с девушкой и без особых расходов. Что мы можем подарить, так это два бесплатных билета на Gamers Party. И на какой-нибудь анимешный Open Air под Москвой. Обращайтесь в редакцию.

В ЧЕМ СИЛА?!

Привет, уважаемая редакция «Страны Игр»! Давно хотел вам написать. Я много играю, но до конца проходил игры раз девять или десять всего! Спросите почему? Потому что меня мучает один вопрос: «В чем СИЛА?!». В одном хорошем русском фильме главный герой постоянно задает этот вопрос и сам на него отвечает, что сила в ПРАВДЕ! И я с ним полностью согласен, ведь тот, у которого есть правда, может горы свернуть, изменить судьбу человека или даже государства. Но вот игровая индустрия это забыла и редко об этом вспоминает.
В играх все чаще идет пропаганда того, что у кого больше ствол или зубы тот и главный. Я не говорю что надо убрать насилие, потому что игры без него неинтересны, но надо, чтобы оно было направлено на выяснение истины, а не выбивание денег. Все реже и реже выходят игры, в которых главная цель – добиться правды и ничего кроме правды. Сейчас основная цель: убить всех и после этого получить небольшой бонус в виде пародии на правду. Вот например, все мои друзья визжали от радости, когда играли в Gears of War и прошли ее по два, а то и по три раза. Но я даже до конца ее не прошел, потому что там у кого харя квадратнее и рука тяжелей, тот и главный, а на правду все забили. И таких примеров хоть отбавляй. Однако есть и исключения. Например, Assassin's Greed или Half-life 2. В эти игры я играл сутками, потому что там была борьба не из-за славы и денег, а из-за правды. И когда главные герои ее получали, они становились всесильны. Ну вот и все, что я хотел вам написать.
P.S. Извиняюсь за допущенные мной орфографические ошибки. :)

Denis Semanin,
win_den23@mail.ru

**Наталья Одинцова ** *По-моему, загвоздка в том, что вы совершенно не обращаете внимания на детективы, а именно в них герои и ставят своей главной целью поиски правды (вернее, ответ на сакральный вопрос «кто преступник?»). Взять хоть сериал Phoenix Wright, переизданный на DS, – главный герой, адвокат по профессии, все время повторяет, что стремится докопаться до истины. Не изменилась ситуация и в Apollo Justice (DS), четвертом выпуске Phoenix Wright: даже прокурор Клавир не жаждет во что бы то ни стало добиться вердикта «виновен». Почитайте вот спец о детективных играх в этом номере: там как раз подробно о жанре рассказывается.*

**Врен ** *Сила – она, брат, в кавае. Не там, стало быть, ищете.*

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

А как же секретный костюм Альтаира из Assassin's Creed?

Есть и такой. Чтобы его получить, пройдите игру так, чтобы заслужить эмблему асассина.
И, раз уж мы заговорили об одежке, вот вам еще парочка. Строгий костюм выдадут каждому, кто просто прошел игру, а «униформу» ближневосточной военщины и южноамериканских повстанцев вы найдете в Militia Safe House и Cove Valley Village, соответственно.

Хватит-хватит! Лучше про боссов. Говорят, есть какой-то секретный способ их победить, не убивая, чтобы получить какой-то секрет...

Даже два. Во-первых, можно пройти всю игру, не убивая вообще никого (пользуйтесь транквилизатором), – за этот подвиг вас наградят банданой, дарующей бесконечные патроны. «Несмертельно» убивать боссов нужно также при помощи транквилизатора (это долго), после чего каждый из B&B-четверки обронит куклу – ее-то вам и нужно подобрать, прежде чем «добьете» босса. Зачем? О, вы поймете, зачем...

А есть какие-то «просто секреты», для души?

Навалом. Вот только некоторые «приветы» от разработчиков. Потрясая Sixaxis'ом, вы «сбросите» любой камуфляж Снейка к исходному виду. В тех сюжетных сценах, когда Снейк теряет часть шкалы Psyche Gauge, ее можно восстановить, быстро-быстро нажимая на кнопку «крест». Когда игра впервые представляет какого-то персонажа, простым нажатием R2 вы замените строчку с актером озвучки на строчку актера motion capture. И обязательно попробуйте нажимать L1 даже в тех сценах, где игра этого не подсказывает.

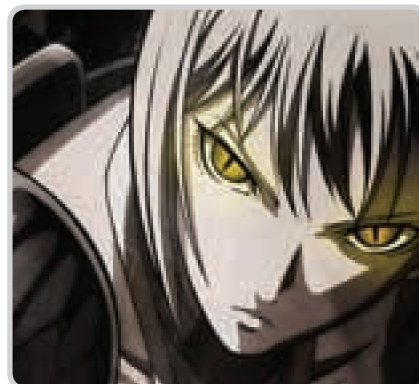
Теперь я знаю все секреты Metal Gear Solid 4?

Совершенно точно нет. Всех секретов не знаем даже мы, но и тех, что нам известны, куда больше, чем у вас найдется вопросов. И все же попробуйте пройти MGS4 на максимальном уровне сложности (откроется только после первого прохождения), ни разу не умерев, не используя «лечилки» и «восполнялки», никого не убив, ни разу не подняв тревогу, не пользуясь камуфляжем и банданой, да еще и меньше, чем за пять часов. Попробуйте-попробуйте, оно того стоит...
Играйте и обрящете!
Удачи!

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ | SPECIAL

БЕЗ ПРЕУВЕЛИЧЕНИЯ МОЖНО СКАЗАТЬ, ЧТО НАШ ВИДЕОДИСК СЕГОДНЯ ПОСВЯЩЕН METAL GEAR SOLID. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ – ОБЗОР METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS. НАШ ГЛАВНЫЙ ЭКСПЕРТ ПО СНЕЙКУ – ИГОРЬ «ТОТ САМЫЙ ЗОНТ» СОНИН РАССКАЖЕТ ВСЕ КАК ЕСТЬ О НОВОМ ТВОРЕНИИ ХИДЕО КОДЗИМЫ, ПОЛУЧИВШЕМ ОТ НАШЕГО ЖУРНАЛА ДЕСЯТЬ БАЛЛОВ ИЗ ДЕСЯТИ. В РАЗДЕЛЕ ТРЕЙЛЕРОВ ТЕМУ ПРОДОЛЖАТ ЗАРИСОВКИ С ИГРОВОГО «ТЕЛЕВИДЕНИЯ» – РЕКЛАМА ЧАСТНЫХ ВОЕННЫХ КОМПАНИЙ. НУ И, НАКОНЕЦ, ТРЕЙЛЕР BATTLEFIELD: BAD COMPANY, ВЫСМЕИВАЮЩИЙ ПРИВЫЧКУ СНЕЙКА ПРЯТАТЬСЯ В БОЧКАХ И КОРОБКАХ. ПОМИМО ПРИКЛЮЧЕНИЙ НЕСГИБАЕМОГО СПЕЦАГЕНТА СТОЯТ ВНИМАНИЯ: АНОНС DIABLO 3, ТРЕЙЛЕР, ДЕМОНСТРИРУЮЩИЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ГЕМПЛЕЙ ГРЯДУЩЕЙ GEARS OF WAR 2, И ЗНАКОМСТВО С ОЧЕРЕДНЫМ ГЕРОЕМ TEAM FORTRESS 2. НА СЕЙ РАЗ В КАДРЕ СЕРЬЕЗНЫЙ ПРОФЕССИОНАЛ – СНАЙПЕР! //SPACEMAN



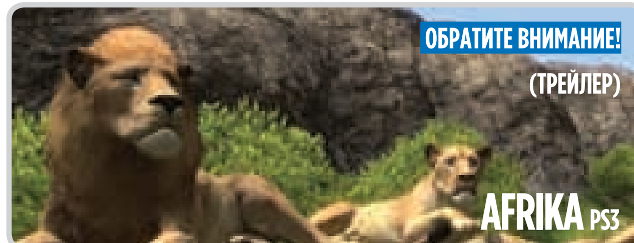
НА ВИДЕОЧАСТИ




4 ВИДЕООБЗОРА


4 ВИДЕОПРЕВЬЮ

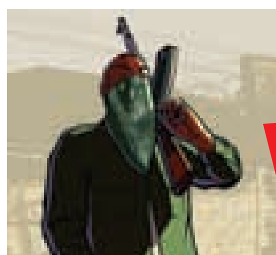

6 СПЕЦОВ



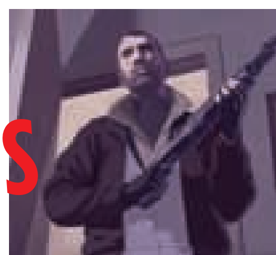
SPECIAL

GRAND THEFT AUTO IV ПРОТИВ GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Четвертая часть великого сериала Grand Theft Auto собирает совершенно астрономические оценки в прессе и доходы от продаж. Но теперь, когда всеобщая истерия чуток остыла, мы решились столкнуть лбами GTA IV и GTA: San Andreas. Четвертая часть может иметь великолепную графику и быть проработанной до мелочей, однако она потеряла значительное количество фишек. А может быть, и вообще незаслуженно получила титул самой грандиозной игры в сериале?



VS



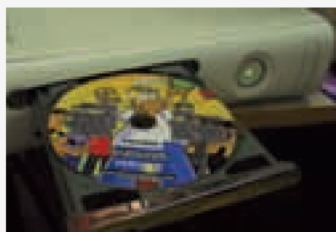
ИНСТРУКЦИЯ

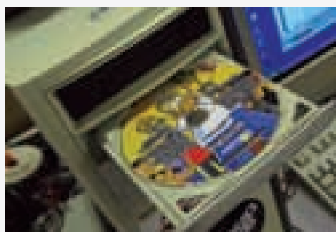
1. ЧТО ДЕЛАТЬ С НАШИМ DVD?

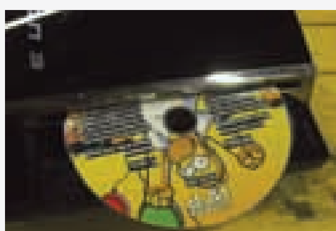
Один из двух наших дисков записан в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). На нем вы найдете качественные ролики, видеообзоры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player или аналогичным. В меню программы выберите опцию «воспроизвести DVD».

2. РАЗДЕЛЫ

- Пульс – самые горячие новости о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- Трейлеры – свежие ролики из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные проекты.







Для некоторых роликов видеочасти мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

FABLE 2 XBOX 360

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ, ЧАСТЬ 6

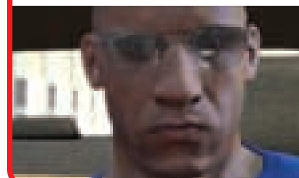
Студия Lionhead продолжает публиковать материалы о разработке Fable 2, ну а мы продолжаем переводить их для вас. Из новой части вы узнаете о том, как создавались NPC и что можно будет сделать с собственным персонажем.

WHEELMAN

PS3 XBOX 360 PC

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

После долгого молчания со времен первого тизера игры мы было сочли, что новым виртуальным похождениям Вина Дизеля уж не бывать. Мы ошиблись, а в данном видео разработчики рассказывают об основных особенностях игры.



Материалы видеочасти

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Battlefield: Bad Company PS3 Xbox 360
- Soul Calibur IV PS3 Xbox 360
- Valkyria Chronicles PS3
- Dark Void PC PS3 Xbox 360
- Project Origin PS3 Xbox 360 PC

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Ninja Gaiden II Xbox 360
- Mario Kart Wii Wii
- Race Driver: Grid PC PS3 Xbox 360
- The World Ends With You DS
- WorldShift PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Spore PC Wii
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots PS3
- Infinite Undiscovery Xbox 360
- The Last Remnant Xbox 360 PS3
- Star Ocean: The Last Hope Xbox 360

SPECIAL:
- Battlefield: Bad Company (дневник разработчиков)
- Без Винта
- The Bourne Sessions (официальная нарезка с концерта Пола Оукенфольда)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

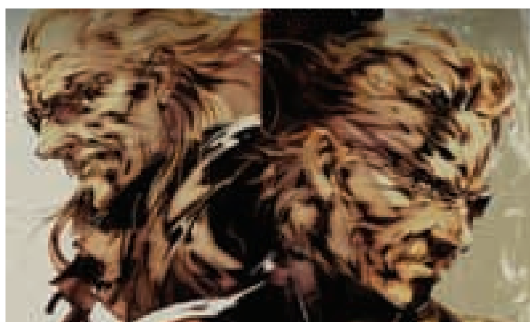
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Видеообзор

Впечатления нашего спецкора, прошедшего игру еще до релиза, вы могли прочитать в одном из предыдущих номеров журнала. В этом вы наверняка уже прочитали наши собственные размышления. А теперь – самое время посмотреть, как заключительная глава в саге Metal Gear Solid по-настоящему выглядит и играется. Тем, кто панически боится спойлеров, придется смотреть с закрытыми глазами...





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY PS3 XBOX 360

Трейлер

Ролики к новой части Battlefield впору издавать отдельным диском. В данном видео под раздачу грубого юмора попадает сериал Metal Gear Solid.



TEAM FORTRESS 2 PC XBOX 360 PS3

Трейлер

Новая серия в линейке «персонажных трейлеров» покажет нам плюсы и минусы снайперской профессии. Почему эта работа не даст голодать и чем убийца отличается от маньяка?



GEARS OF WAR 2 XBOX 360

Геймплей

Gears of War запомнился поистине хитовым мультиплеером. Новый ролик посвящен как раз изменениям, которые претерпит многопользовательский режим во второй части.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ.

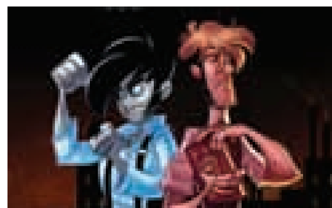
LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES PS3 XBOX 360 PC

Леденящая кровь история про фашистов, культистов и вандалов, с насилием и расчлененкой. Держите детей подальше от экранов!



PENNY ARCADE ADVENTURES: ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS XBOX 360 PC

Комикс Penny Arcade долго глумился над индустрией. Настало время нанести ответный удар!

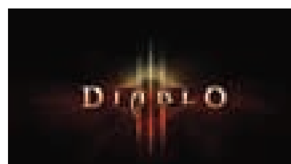


ПРЕМЬЕРА!

DIABLO III PC

трейлер/геймплей

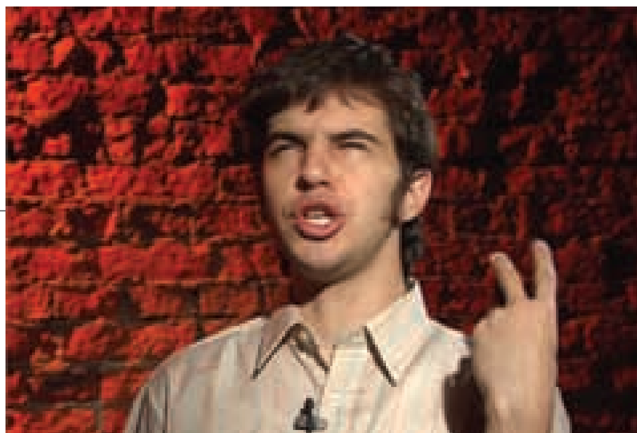
Свершилось! Blizzard наконец-то анонсировала третью часть легендарного сериала Diablo. Да не просто анонсировала, а тут же представила трейлер и девятнадцатиминутную геймплейную презентацию! Поклонники жанра, не пропустите!



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

Поджигатели-самоучки, ликуйте – в свежем обновлении Team Fortress 2 появился новый комплект для огнеметчика. Подробности в этом выпуске видеофактов. Кроме того, вы узнаете новости о многопользовательских режимах в Gears of War 2, о том, когда нам ждать пришествия, во-первых, Лары Крофт и, во-вторых, кооперативных зомби, чем уже успела прославиться ужасная игра Lost of the Lost, насколько хорошо продается первый проект Стивена Спилберга, и многое другое.

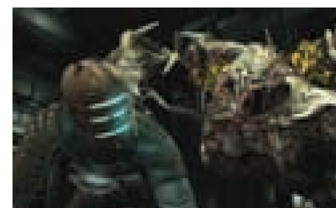


ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

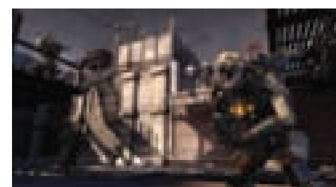
DEAD SPACE PC XBOX 360 PS3

«Это ж Resident Evil 4 в космосе!» – примерно такие мысли приходят на ум при виде нового survival horror от Electronic Arts. Впрочем, нам обещают, что монстры будут не так просты и справиться с ними будет нелегко, а еще говорят, что мы увидим элементы хождения по стенам в духе Prey. Пока что смотрите видеопревью со свежими кадрами из игры.



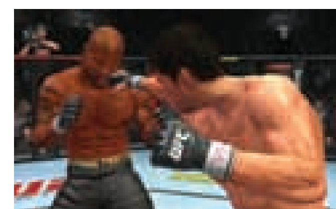
RESISTANCE 2 PS3

Вот и появились первые геймплейные кадры второй части PS3-эксклюзива Resistance 2. Пока что отличия от первой части минимальны – в кадре все те же многоглазые монстры и ежовые гранаты. Правда, засветился эпизод, чем-то напоминающий Left 4 Dead с его рашевой атакой мертвяков. Но это – все. Эй, Insomniac Games, мы хотим чего-то нового!



UFC 2009 UNDISPUTED PS3 XBOX 360

Мы привыкли видеть в рамках «серьезных» файтингов исключительно бокс и рестлинг. А вот бои без правил как-то обходят жанр стороной. Даже по крупнейшему американскому чемпионату UFC игр выходило раз два и обчелся. Надеемся, что новая часть Undisputed окажется хороша и вдохнет новую жизнь в жанр виртуальных боев без правил.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN | БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

ВОТ ОН И НАСТАЛ – МЕРТВЫЙ ЛЕТНИЙ СЕЗОН, КОГДА РАЗРАБОТЧИКИ ЛЮБЯТ ДЕМОНСТРИРОВАТЬ, ЧТО И ОНИ ТОЖЕ ХОТЯТ ОТДЫХАТЬ. ПОЭТОМУ И НОРМАЛЬНЫХ ДЕМОВЕРСИЙ СЕЙЧАС НЕ ВЫХОДИТ. ЗАТО, КАК ГРОМ СРЕДИ ЯСНОГО НЕБА, ПОЯВИЛАСЬ АБСОЛЮТНО БЕСПЛАТНАЯ PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY – ХИТОВАЯ ИГРА С ТРЕХЛЕТНЕЙ ВЫДЕРЖКОЙ. КРОМЕ ТОГО, ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ НОВУЮ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНУЮ РУБРИКУ – «ТЕРРИТОРИЯ HD», В КОТОРОЙ МЫ БУДЕМ ВЫКЛАДЫВАТЬ ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ В HD-КАЧЕСТВЕ И В ФОРМАТЕ, ПРИГОДНОМ ДЛЯ ПРОИГРЫВАНИЯ НЕ ТОЛЬКО НА ПЕРСОНАЛЬНОМ КОМПЬЮТЕРЕ, НО ТАКЖЕ НА PLAYSTATION 3 И XBOX 360. ПЕРВОЙ ЛАСТОЧКОЙ СТАНОВИТСЯ ВИДЕООБЗОР METAL GEAR SOLID 4. ПРЕДЛОЖЕНИЯ И ЗАМЕЧАНИЯ ОТНОСИТЕЛЬНОЙ ЭТОЙ НОВОЙ РУБРИКИ ПРИСЫЛАЙТЕ НА ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС HH@GAMELAND.RU. БУДЕМ РАДЫ ЛЮБЫМ ПИСЬМАМ!

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ

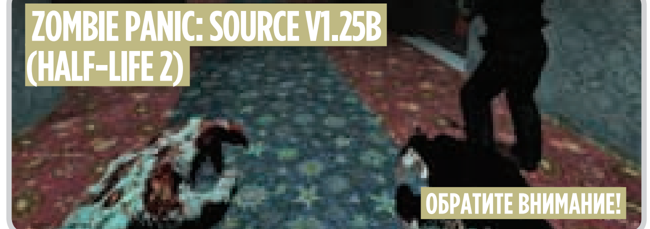


2.5 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

1 ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

5 КИНОРОЛИКОВ

ZOMBIE PANIC: SOURCE V1.25B (HALF-LIFE 2)



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ПРОБНАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Игра, вышедшая в 2005 году, обрела волей Midway специальную пробную версию. Единственное отличие ее от платной – внутриигровая реклама, от которой можно избавиться, заплатив деньги. Главный герой – бывший солдат особого отряда, в котором все бойцы обладают пси-способностями. Волею судьбы Ник Скрайер должен вступить в схватку с бывшими сослуживцами. К слову, если игра вам понравится, можете приобрести ее официальную русскоязычную версию, «Psi-Ops: Врата разума», за каких-то двести с небольшим рублей.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть тами образом посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт – полезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Материалы PC-части

ДЕМОВЕРСИИ:
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (пробная английская версия игры)

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 2
- Company of Heroes
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 8.6 Windows Vista Beta
- ATI Catalyst 8.6 Windows XP Beta
- DirectX End-User Runtimes (Июнь 2008)
- ForceWare 177.41 Vista
- ForceWare 177.41 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 1.96

ПАТЧИ:
- Civilization IV: Beyond the Sword v3.17 EU, EN
- Diablo II: Lord of Destruction v1.12a Интернациональный
- Diablo II v1.12a Интернациональный
- Полный Привод 2: Hummer v1.1 RU
- Race Driver: GRID v1.1 EU, EN
- TrackMania Nations Forever v2008-06-10
- TrackMania United Forever v2008-06-10

СОФТ:
- RemoveIT Pro XT SE 25.06.2008
- Spyware Terminator 2.2.2.438
- PowerISO 4.1
- Virtual CloneDrive 5.3.1.2
- Fresh Download 8.04
- Inquiry Standard Edition 1.7 SR1
- InstantGet 2.0.5
- Links Organizer 2.2
- Net Transport 2.60.402
- Disk Washer 5.4.3
- eXtreme Movie Manager 6.2.4.0
- HD Tune 2.55
- Super calculator 1.02
- WhereIsIt 3.93
- Your Uninstaller! 2008 6.1.1252
- AnyTV Free 2.18
- AudioGrail 6.12.3.154
- iTunes 7.6.2.9
- UB Composer 1.0
- Xilisoft Video Converter 3.1.53.0530b
- YoutubeGet 4.4
- AutoDialogs 2.4 SR1
- IconPackager 4.0
- ObjectDock 1.9
- TweakNow PowerPack Professional 2.10

WIDESCREEN:
- Сжечь после прочтения (Burn After Reading)
- Смертельная гонка (Death Race)
- Disaster Movie
- Mirrors
- Перевозчик 3 (Transporter 3)

Не пропустите!

ТЕРРИТОРИЯ HD

Представляем вашему вниманию первый экспериментальный обзор, записанный в высоком разрешении, дабы вы могли по-настоящему оценить, насколько хорошо игра будет смотреться на современных телевизорах. А самое главное, вы можете посмотреть это видео не только на компьютере, но и на консолях PlayStation 3 или Xbox 360. Первопроходцем у нас выступает вторая игра, получившая «десятку» в этом году – Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

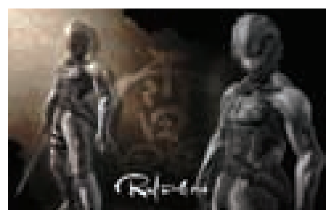
ИНСТРУКЦИЯ:
Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 Metal Gear и запустите файл Metal Gear (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 Metal Gear и запустите файл Metal Gear.

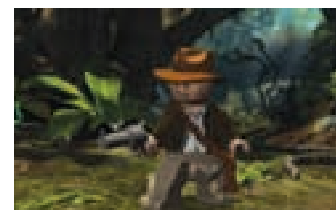


ГАЛЕРЕЯ

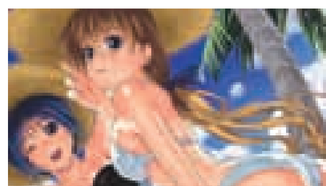
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

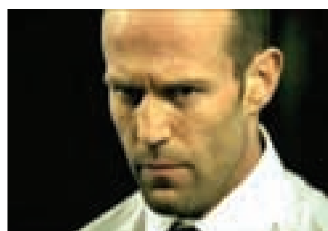


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

ПЕРЕВОЗЧИК 3

Возращение легендарного перевозчика, соблюдающего особые правила и, несмотря на это, вновь попавшего в переплет.



MIRRORS

Атмосферные сцены из фильма Mirrors показывают кошмары, что ожидают главных героев по ту сторону заколдованных зеркал.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

ICONPACKAGER 4.0

Мощная программа, способная за считанные секунды изменить иконки и курсоры операционной системы Windows. Имеется несколько готовых и оформленных тем.

INSTANTGET 2.0.5

Компактный менеджер загрузок со всеми необходимыми функциями, большим количеством настроек, удобным интерфейсом и возможностью интеграции в оболочку.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР.

RACE DRIVER: GRID V1.1 EU, EN

Внесены улучшения в мультиплеер, повышена стабильность игры, добавлена поддержка новых контроллеров, устранены проблемы с некоторыми видеокартами.

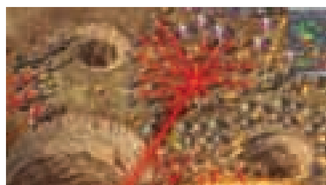
TRACKMANIA NATIONS FOREVER V2008-06-10

Внесены изменения в параметры, касающиеся медалей, правил гонок и времени прохождения чекпоинтов. Улучшен игровой интерфейс.

FREEWARE/ SHAREWARE

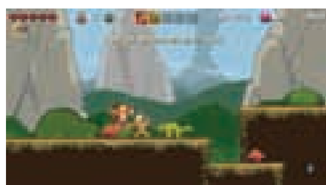
HARVEST: MASSIVE ENCOUNTER

Увлекательная стратегия, в которой нужно защищаться от агрессивных пришельцев.



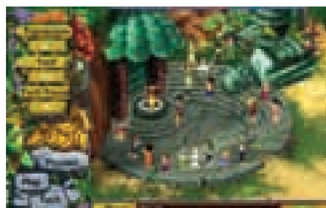
CAVE DAYS

Забавные приключения двух охотников на динозавров в каменном веке.



VIRTUAL VILLAGERS – THE SECRET CITY

Новая часть отличного симулятора с множеством персонажей и затягивающим геймплеем.



PANDA ANTIVIRUS



БАНЗАЙ!

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!».

ЮРИ

Любительский клип Yuri no Yume, видеоряд для которого нарезан из наиболее известных юри-сериалов.



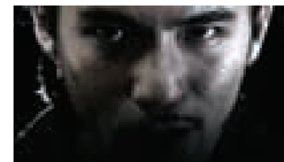
NARUTO SHIPPUDEN

С весны этого года сериал транслируется в HDTV и с широкоформатной картинкой. По этому поводу – свежий опенинг.



YAKUZA 3

Помните потрясающий «киношный» трейлер игры Yakuza 3? Официальный клип на песню из него с рэпером Zeebra в кадре.



WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БОНУС

В разделе «Бонусы» вы, как всегда, найдете pdf-версии «Страны Игр» годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности, а также подборку классических номеров журналов Official Playstation Magazine и «Путеводитель».



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО, ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС!

BATTLEFIELD 2

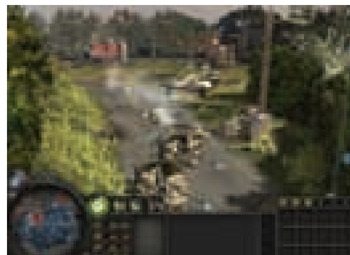
Тема фантастики крайне редко упоминается среди поклонников Battlefield 2. Существует Battlefield 2142, для которой делать всевозможные звездолеты вполне логично. Впрочем, так думают далеко не все, и появление OffWorld: Fall Of Mars Beta 6 лишнее тому подтверждение. Концепция данной модификации резко выбивается из общего ряда: пехоты здесь не предусмотрено в принципе, бои ведутся исключительно между летательными апаратами, бороздящими атмосферу Марса.

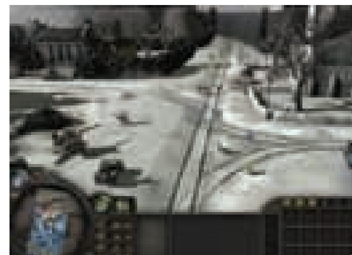




COMPANY OF HEROES

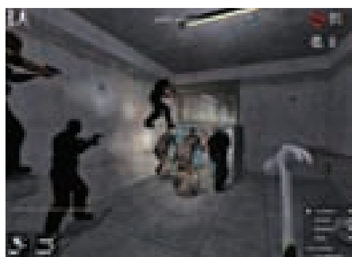
Как обычно, в подборку попал десяток карт. Первым номером идет Blood Red River v1, сравнительно небольшая карта, где основные бои идут за мост, стоящий в ее центре. Тем, кому нравятся пустынные локации, стоит взглянуть на Dust and Stones. Противники здесь расположены так, что атакующая сторона может попасть в клещи. Также в пустынных тонах выполнена работа под названием The Hot Desert Battle. Еще стоит взглянуть на карты St Laurent Final и Vire River Large v2.

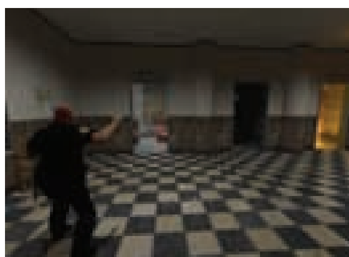




HALF-LIFE 2

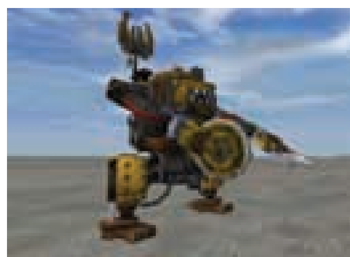
Противостояния людей и зомби популярны среди поклонников Half-Life 2. Некоторое время назад мы выкладывали мод Zombie Master, теперь настал черед новой работы – Zombie Panic: Source v1.25b. В отличие от Zombie Master, здесь каждый зомби управляется живым игроком, оттого противостояние становится более ожесточенным. По законам жанра, оружия не хватает: пистолеты и прочие стволы достанутся не всем, кому-то придется защищать свою жизнь тяжелыми предметами.

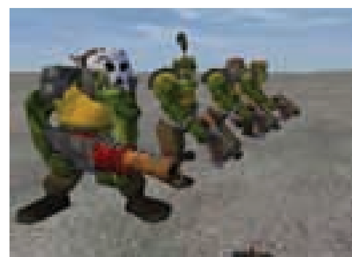




OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

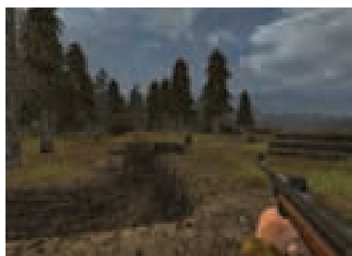
Как и в предыдущие два месяца, главным дополнением в разделе Operation Flashpoint: Resistance становится мод, созданный по мотивам вселенной Warhammer 40,0000. На сей раз вам предлагается WH40K Orks V0.99, который добавляет в игру орды злобных орков. Примечательно, что авторы мода добавили не просто орков, а несколько кланов. Помимо пехотинцев, в мод попала и бронетехника орков, включая бронескафандры (единственное, что орки сделали сами).





RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-45

Вслед за Mare Nostrum на свет появилась еще одна крупная модификация для Red Orchestra: Ostfront 1941-45. Создатели Carpathian Crosses Beta 1 избрали для своего мода малоизвестную тему участия румынской армии во Второй мировой войне. Ввиду своей специфичности, этот мод вряд ли будет иметь широкое распространение, тем не менее, взглянуть на него стоит. Вещь получилась очень интересной, достаточно сказать, что его создатели реализовали легкие минометы.





RFACTOR

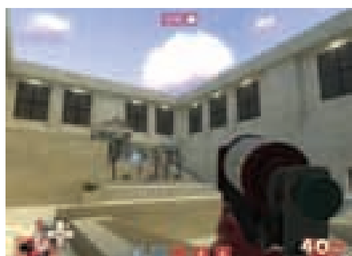
Кузовной чемпионат Deutsche Tourenwagen Masters стоит особняком в ряду себе подобных. В то время как большинство аналогичных соревнований предлагают борьбу относительно скромных машин, в DTM гоняются мощные автомобили, один внешний вид которых внушает уважение. В нынешнем виде гонки DTM проводятся с 2000 года и пользуются впечатляющей известностью. Неудивительно, что серия популярна среди модостроителей, DTM 2002 Turb 1.00 лишний тому пример.

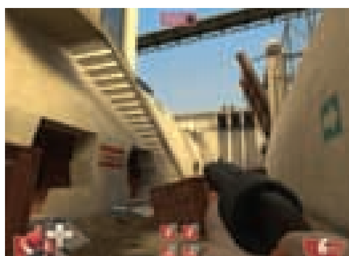




TEAM FORTRESS 2

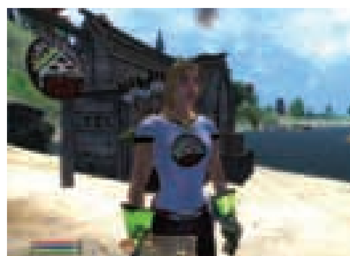
Нынешняя подборка по Team Fortress 2 включает в себя десяток карт, большая часть из которых относится к режиму Control Point. В первую очередь, стоит взглянуть на карту cp_2 Bridge. От работы с подобным названием можно ждать обыденного дизайна, но на самом деле эта карта выделяется среди себе подобных. Вместо стандартного набора баз здесь предлагается запутанная система переходов. Также стоит взглянуть на такие карты, как cp_Museum beta 2 и ctf_Spit beta 1.

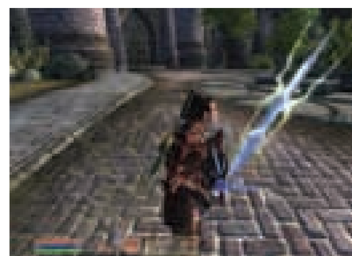




THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

В подборке плагинов для The Elder Scrolls IV: Oblivion особо выделяются работы от автора по имени Jannix Quinn. Данный автор представлен такими вещями, как JQ Azuras Coffee Shop 1.0, JQ Camera Necklace 1.0, JQ Eldar Armour 1.0, JQ Fur Hat 1.0, JQ Pizza Shop 1.0 и JQ Star Trek Lirpa Arena Weapon 1.0. Подавляющее большинство этих плагинов не вписываются в общую игровую атмосферу, но сделаны они очень хорошо, да и фэнтезийный мир заметно преображают.







Facebreaker

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: 5 СЕНТЯБРЯ, США



Успех Team Fortress 2 и его уникальной стилистики не прошел мимо EA незамеченным. В этом году выходит бесплатный мультяшный шутер Battlefield Heroes и не менее мультяшный симулятор бокса – Facebreaker. Напомним, что ниша доступных аркадных игр про бокс пустует уже восемь лет – с выхода Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 в конце 2000-го года (по иронии, третья часть сериала Ready 2 Rumble сейчас находится в разработке для Wii). Facebreaker предоставит игрокам возможность создавать собственных бойцов, заимствуя лица с фотографий в анфас и профиль, так что вполне стоит ждать появления боксеров-знаменитостей на манер все той же Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, где можно было сыграть за Майкла Джексона и Билла Клинтона.



Tales of Vesperia

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: 19 АВГУСТА 2008 ГОДА (США)



Mario Super Sluggers

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 1 АВГУСТА 2008 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайшие два месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие два месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	25.07	Romance of the Three Kingdoms XI	Koei	Европа
	19.08	Shattered Suns	Clear Crown	США
	22.08	Space Siege	Sega	Европа
	27.08	Penumbra: Requiem	Paradox	США
	29.08	Prison Tycoon 4: SuperMax	ValuSoft	США
☑	29.08	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Deep Silver	Европа
	29.08	The Sims 2 Apartment Life	Electronic Arts	Европа
☑	05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
✅	05.09	Spore	Electronic Arts	Европа

PLAYSTATION 2

	15.07	Rock Band Track Pack Vol 1	Electronic Arts	США
	15.07	Space Chimps	Brash	США
	18.07	Margot's Word Play	Zoo Digital	Европа
	18.07	Riding Star	Eidos	Европа
	18.07	The Incredible Hulk	Sega	Европа
	01.08	Growlanser: Heritage of War	Rising Star	Европа
	08.08	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	Европа
	01.09	Dancing Stage SuperNOVA 2	Konami	Европа
☑	05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
	05.09	TNA iMPACT!	Midway	Европа
✅	05.09	Yakuza 2	Sega	Европа

PLAYSTATION 3

	15.07	NCAA Football 09	Electronic Arts	США
	01.08	Hellboy: Science of Evil	Konami	Европа
✅	01.08	Soul Calibur IV	Ubisoft	Европа
✅	26.08	Disgaea 3: Absence of Justice	Nippon Ichi	США
☑	29.08	Saints Row 2	THQ	Европа
	01.09	Hei$t	Codemasters	США
☑	05.09	FaceBreaker	Electronic Arts	США
☑	05.09	Golden Axe	Sega	Европа
☑	05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
	05.09	TNA iMPACT!	Midway	Европа
☑	09.09	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	США

Wii

	15.07	Rock Band Track Pack Vol 1	Electronic Arts	США
	15.07	Space Chimps	Brash	США
	18.07	Margot's Word Play	Zoo Digital	Европа
	18.07	The Incredible Hulk	Sega	Европа
	01.08	Baroque	Rising Star	Европа
	01.08	Mario Super Sluggers	Nintendo	США
	08.08	Legend of Sayuki	505 Games	Европа
	08.08	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	Европа
	19.08	Rebel Raiders: Operation Nighthawk	XS Games	США
	26.08	Harvest Moon: Tree of Tranquility	Natsume	США
	29.08	Soul Calibur Legends	Ubisoft	Европа
	05.09	Samba de Amigo	Sega	Европа
	05.09	TNA iMPACT!	Midway	Европа
	06.09	Bio-Miracle Bokutte Upa	Konami	США
	08.09	Don King Presents: Prizefighter	2K Sports	США
	12.09	Opoona	Koei	Европа

✅ Потенциальный хит ☑ Скорее всего, очень даже неплохая игра







Побочное ответвление популярного сериала Harvest Moon, посвященного нелегкой жизни фермера. Игра приурочена к десятой годовщине франшизы и от того значительно, если не кардинально, отличается от своих собратьев. Сам продюсер Ёсифуми Хасимото описал проект как Harvest Moon, где придется орудовать мечом. Действие будет происходить в мире фэнтези, где протагонист, в отличие от типичных героев RPG, по сюжету совершающих подвигу, просто-напросто живет. И содержит собственную ферму, предназначенную для выращивания пойманных монстров. И лицезреть все это мы сможет в приятно выполненном 3D.

XBOX 360

	29.07	Spectral Force 3	Atlus	США
	01.08	Hellboy: Science of Evil	Konami	Европа
✓	01.08	Soul Calibur IV	Ubisoft	Европа
	01.08	Space Chimps	Brash	Европа
✓	19.08	Tales of Vesperia	Namco Bandai	США
	26.08	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	США
	26.08	Zoids Assault	Atlus	США
✓	29.08	Saints Row 2	THQ	Европа
✓	29.08	Too Human	Microsoft	Европа
	01.09	Hei$t	Codemasters	США
	01.09	Warhammer: Battle March	Namco Bandai	Европа
✓	05.09	FaceBreaker	Electronic Arts	США
✓	05.09	Golden Axe	Sega	Европа
✓	05.09	Infinite Undiscovery	Square Enix	Европа
	05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
	05.09	Supreme Commander	505 Games	Европа
	05.09	TNA iMPACT!	Midway	Европа
✓	05.09	Viva Pinata: Trouble in Paradise	Microsoft	Европа
✓	09.09	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	США
	12.09	BAJA	THQ	Европа

NINTENDO DS

	15.07	Puchi Puchi Virus	NIS America	США
	15.07	Space Chimps	Brash	США
	18.07	Guitar Hero: On Tour	Activision	Европа
	18.07	Margot's Word Play	Zoo Digital	Европа
✓	22.07	Final Fantasy IV	Square Enix	США
	22.07	Izuna 2: The Unemployed Ninja Returns	Atlus	США
	25.07	Shining Star Super Starcade	Zoo Digital	Европа
	25.07	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	01.08	Imagine Figure Skater	Ubisoft	Европа
	05.08	Quick Yoga Training	Ubisoft	США
	08.08	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	Европа
	11.08	Lux-Pain	Rising Star	Европа
	12.08	Bangai-O Spirits	D3	США
	12.08	Elebits: Adventures of Kai & Zero	Konami	США
	12.08	N+	Atari	США
	22.08	The Sims 2 Apartment Pets	Electronic Arts	Европа
	26.08	Harvest Moon: Island of Happiness	Natsume	США
	26.08	PictoImage	Sega	США
	26.08	Time Hollow	Konami	США
	01.09	Gauntlet	Eidos	США
	01.09	Prey the Stars	Koei	Европа
✓	05.09	Spore	Electronic Arts	Европа
✓	12.09	Rune Factory	Rising Star	Европа

PSP

✓	18.07	Buzz! Quiz Master	SCEE	Европа
	12.08	N+	Atari	США
✓	09.09	Midnight Club: LA Remix	Rockstar Games	США
	15.09	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	США





В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 6 августа

Mirror's Edge необычна для нынешнего рынка видеоигр – это оригинальный проект, в основе которого лежат не выверенные предшественницами идеи. Ее сложно сравнивать с другими экшнами от первого лица, сложно даже просто описать. Нам предложат окунуться в фантастический и одновременно невымышленный , знакомый мир, ощутить его и исследовать. Возможно, вы ничего раньше не слышали об этой разработке EA, но мы уверены, что Mirror's Edge станет одной из наиболее востребованных новинок текущего года. Подробности и эксклюзивное интервью с создателями читайте в «Стране Игр»!

Mirror's Edge

ОБЗОР

AGNI (PC)

Мы нашли ее! Каким был бы BioShock, если бы его сделали на 6 лет раньше и в Индии.



СПЕЦ

ИНДИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

Они есть, но их не видно: чем занимаются тысячи индийских программистов в свободное от аутсорса время?



ДЕМОТЕСТ

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА (PC)

Плавление мозга при минус сорока. Новый шутер от Action Forms – подавать охлажденным.



ОБЗОР

SUPREME RULER 2020 (PC)

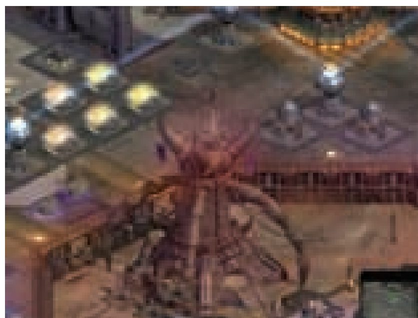
Конфликты ближайшего будущего уже сегодня.



ОБЗОР

SUNAGE (PC)

Конфликты далекого будущего в стиле далекого прошлого.



В РАЗРАБОТКЕ

WHISPERED WORLD (PC)

Где клоун потерял свой хвост?



ОБЗОР

KUNG FU PANDA (PC, PS3, XBOX 360, WII, PS2)

Кино, кунг-фу и пельмешки.



ОБЗОР

TOP SPIN 3 (PS3, XBOX 360)

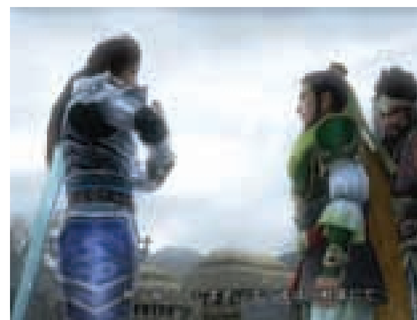
Мяча упругого томленье.



СПЕЦ

«СТРАНА ИГР» В ЯПОНИИ 2008

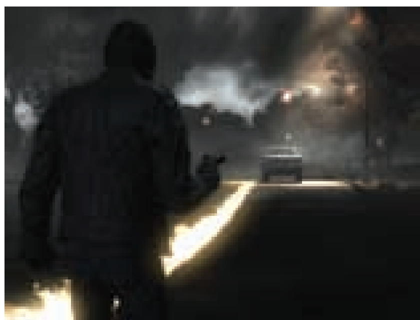
Наш тур по японским студиям, первая остановка - Koei!



ОБЗОР

ALONE IN THE DARK (PC, PS3, XBOX 360)

Один. Во тьме. Против кошмара.



ОБЗОР

HAZE (PS3)

Мед, PlayStation 3 и всемирный заговор.



СПЕЦ

CAPCOM GAMERS' DAY

Свежие подробности грядущих новинок.



Консольные Войны

ВЫПУСК 13: ПРОКЛЯТИЕ УНИВЕРСАЛА

Первые 12 выпусков комикса вы можете найти на DVD-приложении.









Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак kairai@pisem.net

СТРАНА ИГР ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

SONIC UNLEASHED | FALLOUT 3 | BATTLEFIELD HEROES | CALL OF DUTY: WORLD AT WAR | METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

14#263 | ИЮЛЬ | 2008


EA GAMES
BATTLEFIELD
heroes™
СТРАНА
ИГР